
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1995年11月24日
第12號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
特集！VIRTUA COP 2
ROMANING SA · GA 3 攻略開始
SATURN新GAME全面爆發！
《龍珠Z真武鬥傳》、《X-MEN》、《鬥神傳S》
瘋狂遊戲FANS扮嘢開派對
用WINDOWS玩GAME BOY GAME係乜家科？
當然唔會少咗——
侍魂3-斬紅郎無雙劍
BEYOND THE BEYOND
藤丸地獄變
海底大戰爭
MARVEL SUPER HEROES
峠KING THE SPIRIT
每本港幣35元
推廣優惠價
每本港幣28元


創刊號


創刊2號


第3號


第4號


第5號


第6號


第7號


第8號


第9號



第N號（未有！）

有買趁手！《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01
填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02
寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03
寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04
等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：旺角太子道西206號8樓（近花墟球場）
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午3時至6時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：________________
年齡：________________
地址：________________

____

聯絡電話：（日間）________________
（夜間）________________
郵寄地址：（如與上列地址不同）________________

____

身份證號碼：________________（　）
支票號碼：________________

補購期數	數量	×	單價	＝ 金額
		×		＝$
		×		＝$
		×		＝$
		×		＝$
郵費		×	$6.5	＝$
合計				$

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告



上一次班馬，我哋搵唔到滿意優質良駒，所以我哋要繼續…**班**…**馬**

誠聘職位：**編輯**

基本要求——

- ◆年 18 歲以上，男女不俱……
- ◆中文程度良好
- ◆具閱讀日文能力
- ◆對電視遊戲（唔係電腦 GAME！）有相當程度認識
- ◆具雜誌出版經驗者優先考慮
- ◆擁有堅強嘅鬥志
- ◆無比嘅毅力
- ◆唔怕穿嘅胃
- ◆幾日唔番屋企都冇問題嘅家庭關係

有意應徵者請於星期一至六上午十一時至下午一時、下午三時至六時致電本刊（電話：2380-2223）安排約見；或連同個人資料、履歷、及一篇800字簡短遊戲攻略，寄「旺角郵政局郵政信箱 79489 號」，信封面請註明「遊戲誌班馬」。

《遊戲誌》送明貴美加親筆簽名YUNA海報大行動

獎品：當然係*明貴美加親筆簽名 YUNA 海報*啦！

得獎名單：NG SIU CHUEN　黃振龍

本刊將個別通知得獎者領獎辦法

打機呀？請移玉步……

各位新知舊友、新歡舊愛、新舊債主、新乜舊物，鑑於現時本刊辦公室地勢險要、地方淺窄、人丁單薄，未能讓各位大展身手，以洩心頭之恨，是以決定於一九九五年十一月二十四日遷往香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心七樓繼續辦公，到時馬照跑、舞照跳，歌舞聲平，皆大歡喜。敬希各方好友仇人多多指教。收線。

電話：(852) 2380-2223
傳真：(852) 2507-5175
調制解調器：(852) 2390-7775
郵遞地址：旺角郵政局郵政信箱 79489 號
電子郵件：cineaste@glink.net.hk



11月24日第十二號
No.12 1995

目錄



街機遊戲強勁出擊！

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溢水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、威記、PC龍、ZAC、喬丹、斷影騎士月狼◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

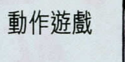
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

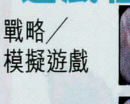
圖　例

機　種

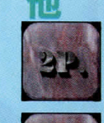
3DO　NEO GEO



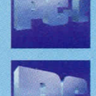


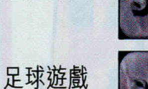






街機　PC ENGINE



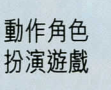


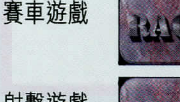
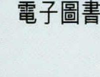



任天堂　PC 個人電腦

PC-FX　PLAY STATION

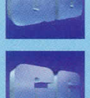
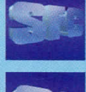
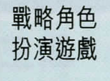


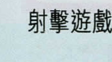




GAME BOY　超級任天堂

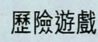








GAME GEAR　SATURN




世嘉 CD　VIRTUAL BOY




世嘉五代

遊戲性質

動作遊戲　戰略／模擬遊戲　智力遊戲

對戰格鬥遊戲　體育遊戲　桌上遊戲

角色扮演遊戲　足球遊戲　電影

動作角色扮演遊戲　賽車遊戲　電子圖書

戰略角色扮演遊戲　射擊遊戲　其他遊戲

歷險遊戲

其　他

雙打

多人參與

需記憶卡／有記憶進度功能

通訊對戰

不適合十八歲以下人士

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）

預你唔睇（編者話）

今期我哋喺太子道辦公室辦公嘅最後一期，以後，我哋就有我哋嘅獨立天地，可以舒展筋骨、大展拳腳。實在有啲唔捨得太子道，因為有好多嘢值得懷念——榮發飯堂嗰個喺門口行過都會拉你入去嘅「親切」侍應、嗰條一個唔知乜事就俾阿伯捉死嘅蛇仔、嗰個淨係睇到入球嘅打機房窗口、嗰架一到夜晚就會發脾氣狂叫嘅抽氣扇、嗰間有個好抵嘅粟米魚肚羹兼可以食飽去打機嘅新旺茶餐廳、嗰兩個每逢三點鐘就喱喺超群櫥窗內以色迷迷的目光「裝」女學生放學嘅整餅司傅，同埋陪伴咗我哋大半年嘅幾十億活性乳酸菌。好了，係時候收拾一下去搬屋喇，新屋見！（米奇）

「有些兒童會受到虐待，他們不是被人打，他們亦不是被人罵，他們只是被單獨留在家中……」以上的對白是不是非常的熟悉呢？對了！以上是政府其中的一個宣傳片，不幸的是這次的主角是本人——赤目黑龍！OH！MY GOD！某天早上，一人在呼呼大睡之時，家中的大門竟然來一個「大反鎖」！終於在一覺醒來之時，正想返回公司之際，發現了這個可悲的事實。噢！天啊！一個人在家中等待救助的心情，真是不能用筆墨來形容。（無助的赤目黑龍）

今期筆者要同大家講一個關於承諾的故事。話說每當本刊的編輯戰隊正在和稿件惡黨對恃的時候，通常都會輪流充電，以保持頭腦清醒、身手靈活；為了提高效率，每位戰士通常都會在充電前循例講一聲：「兩粒鐘！兩粒鐘後幫我解除封印！」

但……由於戰士們都有着一顆互助互愛的心，通常都會將承諾忘卻。

結果，當那位充電的戰士自動解開封印後，通常都已經是 7 、 8 個鐘後了。

承諾，通常都是……（PUYU 神）

做攻略，自己玩錯就無話可說，但若是因機件問題而導致浪費時間，是會相當沒趣的，所以在下一向有玩原裝GAME的習慣(←係咪真㗎？)。

想不到，繼上次聖劍 3 原裝帶不能以香港版主機來玩的事件後，今次又輪到PS版藤丸「原裝GAME免費附送HOLD機」事件，實在是聞者傷心、見者流淚……

本來曾想過「想以藤丸正版GAME開反蛋GAME」會否有負負得正的奇蹟發生，但已經又要開工做浪漫傳說 3 了，結果還是打消了這念頭。

為了能準時交稿及保障公司那小超任的生命安全，希望今次不會HOLD機吧……（做到 HOLD 咗嘅 J.J）

正當我以為今期稿已去得七七八八時，老米突然大叫：「JJ 同ARES爭我廁所！」，哦，原來今期編者話的編號是WC02，咁啱又欠兩人未交，睇嚟此宿命編號絕對是有跡可尋的。本來 JJ 話想寫「使用中，請勿騷擾」嘅應景，但老米二話不說便一拳打回頭，於是JJ只好諗過。好喇！咁我今期寫乜呢？咳唔，話說老拍擋斷影騎士月狼已受不了彼邦生活回流本港，於是二話不說便拉了他寫稿，由於此傢伙是昔日軍部的同袍，故理所當然「VIRTUA COP」便由他硬食，呵呵！聽講下期重有隻「1」玩，月狼啲鑊都有排嘆囉，睇嚟佢隻手都可以有工傷賠啩？（ARES）



待魂3

斬紅郎無雙劍

製造商：SNK
容量：298M



作為一個武士，便要隻身踏上修羅之道，斬殺一切阻擾的人……
第一次，我斬殺了天草四郎時貞，那不男不女的惡魔……
第二次，我將那惡巫女斬開三邊……她那隻魔犬在我面前悲鳴……
而今次，我的對手會是壬無月斬紅郎。他，會是一個怎樣的對手呢？

……霸王丸

在今集，各人物除了繼續踏上自己的修羅之道外，他們的武器屬性亦會分為修羅和羅刹。這會影響到他們的招式及攻擊方法。現在，就讓我們一起分析他們的招式及力量吧！

※經實驗證明，用1 CREDIT爆機後是不會有隱藏人物出現的，真是非常遺憾。

不男不女的惡魔——天草四郎時貞

天草四郎的招式，在兩個劍質中都是一樣的，只是名稱不同，以下會合併介紹。

逢魔劍＜前＞和＜後＞正是古裝版「阿修羅閃空」，出招時是處於無敵狀態的。死靈刀和冥府魔隱彈均是遠程武器，遠距離放出後，待對方跳過來時便可用瘴氣斷來歡迎他。中了瘴氣斷的對手是會進入暈的狀態，用來對付電腦是一招好招。汝•暗轉入滅突在攻擊時，對手將此招完全擋格（著地後的幾下爆炸）後才可還擊，否則便會中招。天照封鳳擊和降魔招來破都是幾陰濕的遠程武器，因出招的地方並不是四郎的掌心，而是他掌心對出約一個身位左右，分分鐘中了招仍懵然不知。而凶異十殺陣雖然十分華麗，但有效範圍只有一個身位左右，而且出招前亦需擺出起手式，是不太好用的超必殺技。





減肥成功！可喜！可賀！——千兩狂死郎

比上集清減了的狂死郎，動作方面比以前靈活了，但樣子就似BARBIE公仔…

修羅劍質

蝦蟆地獄這招是下移攻擊，但因出招時要召喚一隻大青蛙，所以出得比較慢，但久不久用以「陰下人」又會奏效的，而大津波這一招亦是下段攻擊。荒事師狂死郎 "鬼之舞" 也是火炎曲舞的強化華麗版，那些擴散開去的火炎必需要蹲下才可擋到，又是下段攻擊。





羅殺劍質

回轉曲舞，她是一直向前衝一面自轉的招式，用以突襲會較好。八岐大蛇與大津波一樣是下段攻擊。而火炎曲舞•宴的攻擊範圍比火炎曲舞更遠，可以與跳尾獅子一樣用以迫開對手。跳尾獅子•亂心在收招時狂死郎會彈遠少少才落地，不會像跳尾獅子收招時被對手施以重斬還擊。





十五歲的強者——霸王丸

霸王丸在今集中仍以主角的身份登場。整體力量與以往兩集並無太大分別。他的刀招仍是大開大合，很易在失誤後被對手攻擊，故出招時應份外小心。

修羅劍質

基本上，招式與以往一樣，奧義旋風裂斬出招仍是奇慢，而以輕、中或重斬使出則會有距離差。新招飛翔旋風裂斬除了用來嚇嚇對手以外，實際用途反而不大。至於飛翔烈震斬這一招，就可以用來突襲，只消在對手頭上使出，霸王丸便會垂直一刀向下劈，這不但可改變自己的跳躍斬蹟，而且對手一定要擋到你收招為止，否則亦算中招，另一新招閃鋼斬是最霸道的一招必殺技。雖然看上去有點像「霸王丸重斬強化版」，但有效範圍幾達半個畫面，而攻擊力比重斬更是有過之而無不及。





羅刹劍質

雖說是羅刹劍質，但旋風裂破及弧月斬在招式上都沒有改變。在對戰時，可使用跳前重腳→中斬→旋風波→剛破這「小本經營」的連招，而牙突及飛燕這兩招才是真正用以「番本」的招數（這兩招的破壞力接近重斬…）。風刀這招是近身招，與電腦對戰時是很難有機會使出的。值得一提的一招是剛破，它不但可在沒有武器的狀態下使出，而且速度亦快，攻擊力雖不大，但往往可以阻截對手出招。另外，天霸斷空烈斬雖然十分華麗，但有效範圍只得一個身位左右，是較難擊中對手的一招。





邪惡師兄——牙神幻十郎

身為霸王丸師兄的幻十郎，攻擊方法和霸王丸極為相似，但又是否好使好用呢？

修羅劍質

慣用幻十郎的朋友都會清楚，基本戰法就是先使出櫻華斬，等對手跳過來時使出霸光翼刃還擊，而三連殺這一招用以截擊的效果十分理想（像KOF'95中八神庵的葵花一樣）。新招雨下刃是近身招，受害者會被幻十郎拋高斬幾刀，但與電腦對戰時就待三思才好用。紅這一招倒也霸道，只要輸入了指令，而幻十郎亦有所動作中，若這時被人擊中，這一招仍是繼續出的。美中不足的是這「硬拼」用的招式有效範圍不算遠，只有一個身位左右。





羅移劍質

羅刹劍質的招式要求準確的出招，三空殺與類似的三連殺，分別在於三空殺的第一擊就像當年柳生十兵衛的二角羅刀，先衝向對手，再垂直一刀將其「兜起」。若對手中了第一擊，便可再輸入另外兩次招式，在空中斬多兩刀，若不中，幻十郎便會昇空……（任人斬）。百鬼殺屬於「快劍」一類，擊中對手就好地地，否則一收招便會被對手以重斬招待。裏五光的使用方法與五光斬是一樣的，可以放心。裏櫻華•菖蒲被擋後，會先彈上半空再垂直擊落對手頭部（好茅）！





病極都未死的橙——橘右京

這位咳極都仍健在的劍客，今集仍堅持自己那一套「出招快，收招慢」的劍招。用慣了就無問題，但未熟手的玩都可能會被其激死。

修羅劍質

最大問題出於秘劍燕返這一招上。以往使出這招時會有一隻火燕子從劍圈飛出，用以作遠距離必殺技，但今次那隻燕子卻不見了，這還未算，出招後，右京要在回到地面後再咳兩聲才算收招，真是……秘劍天之風與霸風分別是一上段及一下段攻擊，但弱點就在於出招前的「貯」時間內，所以請小心使用。





羅刹劍質

秘劍夢霞與柳生心眼刀極相似，夢霞是先以劍柄擋住對手的上段劍招，再以重斬擊中對手。秘劍陽炎是右京唯一的遠程武器，如在與對手距離約半個畫面使出（輕的），再立即使出夢想殘光霞，是可以連到招的（霸王翔吼拳→龍虎亂舞）。可惜的是，由受害者中了夢想殘光霞到收招為止，需時是超過十秒鐘，想話「小本經營」的話，可考慮跳重腳→輕斬→雲雀→蹲下重斬這連招。





大門五郎的先祖出現！——花諷院骸羅

骸羅的攻擊力絕對比 K.O.F. 系列中的大門五郎有過之而無不及，而某些招式亦很相似。他會否真的就是五郎的先祖？

修羅劍質

骸羅的戰法，基本上是穩手突擊，一招可「番本」。最弱的必殺技可數「喝！」這一招。力量只比輕斬為多。硬碰及亂舞打均是硬碰用招式，可以用作「怨念攻擊」，使對手只得硬擋。地黑丸的用法最好就是像「不意打」那樣，這會增加命中率。抓～天花板及抓～尻這兩招與大門五郎的 CLOUD TOSSER 及 STUMP THROW 一樣，而抓～石頭是中段攻擊（攬腰），是不能蹲下擋的。對空技方面，如用硬碰或亂舞打，又或抓～天花板就 OK 了。（電腦都係咁用架…）

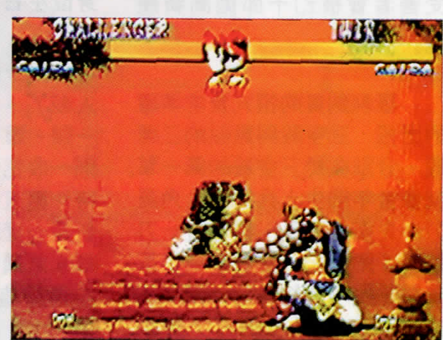


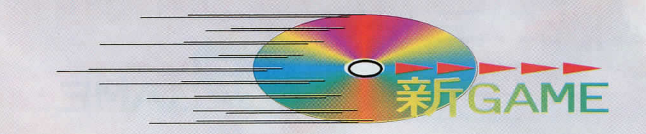


羅刹劍質

雖然羅刹劍質的必殺技較少，但仍是「招招攞命」的。圓必殺～天及圓必殺～地的有效範圍就是那串「保齡球佛珠」，換言之，若被它打中，受害人便算中招，某程度上就像可以像對手「吸」過來似的，若將圓必殺～天當「不意打」來使用，都會幾「屈」的。





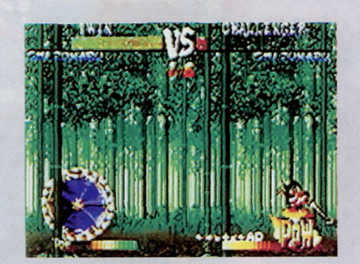


有遮大晒——緋雨閑丸

一個手持雨傘的失憶少年。武器（雨傘）的攻擊範圍出奇地遠，分分鐘中招都唔知。而跳前重斬／重踢→蹲下中斬這基本拳腳（？）連招是十分好用（好「屈」）的。

修羅劍質

霧雨刃•豪雨是遠程武器，要留意的是，當被放了出去的雨傘飛回來時是有攻擊力的！破解方法一是硬擋，一是在雨傘「回頭」前擊中閑丸。雨流狂落斬算是突進技，但速度並不算快，很易被對手截擊。五月雨斬與「棍王」BILLY CANE的旋風棍一樣，既可防空亦可「屈擋」（近身時）。而暴雨狂風斬可算是「天霸封神斬」的雨傘版本，攻擊力算強，但有效範圍只有一個身位左右。優點是可防空，而受害者一經中招，就一定要「享受」完整招才會彈開。另外，冰雨返這招，除了霧雨刃•豪雨及霧雨刃以外，是可將對手遠程武器反彈的。





羅刹劍質

時雨就像春麗的「踩頭」一樣，可以連續不停垂直彈彈（如果對手肯一直站著的話）。小雨就是以雨傘作降落傘用，除可改變降落速度以外，亦可趁對手攻擊落空時反擊（按攻擊掣）。雨流裂殺陣與暴雨狂風斬是一樣的，只是較易使出罷了。





只要有恆心，西人都可以做忍者——GALFORD

修練後回來的GALFORD，在修羅劍質時的改變不大。但不知是否羅殺劍質剋狗，在那時忍者犬不大會與GALFORD一起作戰的。

修羅劍質

GALFORD的基本戰法仍是遠距離使出PLASMA BLADE，待對手跳過來便以中斬或重斬恭候大駕。在今集中，REPLICA ATTACK及IMTATE REPLICA的落點分為在對手的正面或背面，而且被擋後彈得較服部半藏為遠，使對手較難反擊。ROLLING CRUSH是人狗合擊的一招，娛樂性較大。另外，超必殺技D.M.S.H.不再是放狗舞舞，今次改由GALFORD親身示範，先隱身在對手頭上「降落」攻擊對手。雖則此招可擋，但GALFORD「降落」的位置正在對手頭頂一兩尺左右，突然使出對手未必擋得到。





羅刹劍質

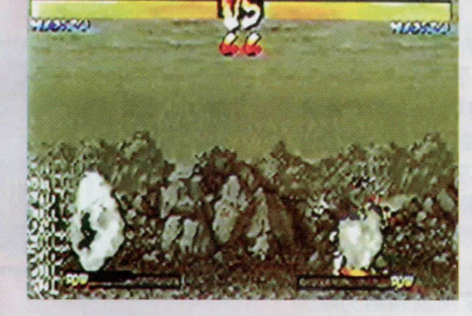
PLASMA FACTOR是重斬的等離子強化版，攻擊力尤勝重斬，但出招較慢，通常未出招就已中招（對手的招）。在羅刹劍質中，各位會深切體會到忍者犬的存在價值並不在於得閒放牠出去走走娛賓……





「老屈」忍者——服部半藏

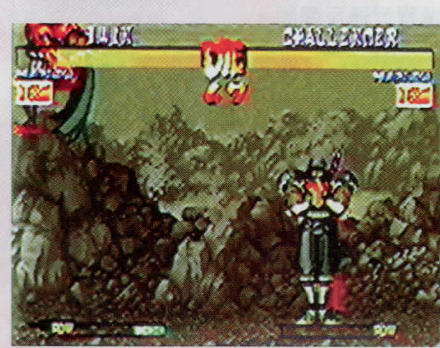
正所謂虎父無犬子，天草四郎之父半藏，真的是很「屈」的一個人物……





修羅劍質

基本戰法是源自「侍魂」時的爆炎龍→衝至對手面前→貝鳥落這屈招。今集的爆炎龍是會「彈番轉頭」的，與緋雨閑丸的霧刃•豪雨一樣。空蟬天舞、空蟬地斬、附身之術＝佛和附身之術＝鬼這四招失手後會被對手狠狠回敬，請小心使用。忍法影是影分身的虛招，並無攻擊力，可當「迴避」來使用。至於超必殺技微塵忍出招後，半藏是會隱身的，而這招是不可站著擋的。



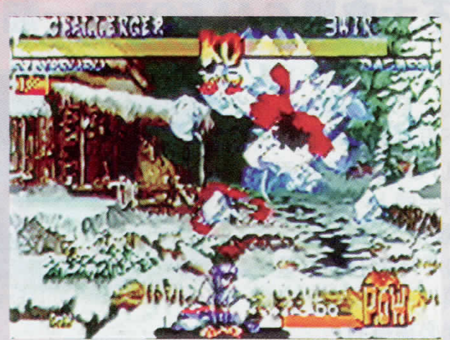


羅刹劍質

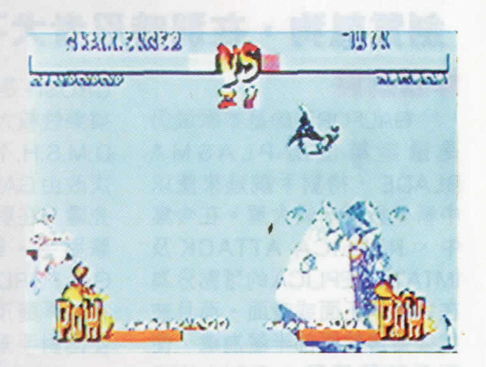
基本戰法仍可行（繼續屈吧！）影，靜看亦是假分身，至於猿舞是用以改變方位的，一經使出，半藏會分別在畫面的左上、左下、右上或右下方出現，可說是分身的一種（A掣→左上、B掣→左下、C掣→右上、D掣→右下）。毒龍這招的有效範圍是半個畫面，是不能蹲下擋的超必殺技。近身中斬後再使出毒龍是可行的。

擁有浮遊圓錐炮的少女——RIMURURU

以冰作攻擊的少女，其劍擊是相當強橫的，整體力量似乎比其姊NAKORURU更高……







修羅劍質

基本戰法是以RUPU KUARE制敵，這招放出的冰塊會在高空（C掣）、中空（B掣）和低空（A掣）停留約兩秒，在這時仍是會擊中跳過來想攻擊的對手的。另一戰法是先使出KONRU MEMU衝至對手面前→RUPU TEKU NUMU（半藏殺法？）至於超必殺技RUPU KAMUI IMU則較難命中，而且攻擊力亦不強，真係冇乜用。





羅刹劍質

於修羅劍質所用的兩種戰法仍可行。RUPU TOOMU是冰斬，與GALFORD的PLASMA FACTOR類似，但此招在站立使出時是可用作防空的。如果想開心一下，可考慮使用KONRU SHIRARU這幾乎沒可能擊中對手（命中率幾達1%）的招式。

為愛人復仇而復生的怨念喪屍——首斬破沙羅

破紗羅因為已不是人，故攻擊方式會較輕易，而攻擊範圍往往出乎大家意料，尤其站立中斬及下重斬……

修羅劍質

破沙羅的基本戰法，可以先使出慢得嚇人的夜鳥魂，再使出影縫來制敵。影吸是虛招，而地刺是較為陰濕的招式，破沙羅會以拋物線掉出手中武器，如對手在這範圍內，在它飛回物主手上時是不能蹲下擋的，同時此招亦可用作防空。影無●酬在出招時，是會先彈後一步再以極速衝向對手，這可以避過對手的攻擊，又或用來追擊跳後逃走的對手。要留意的是前衝中並不是處於無敵狀態的……

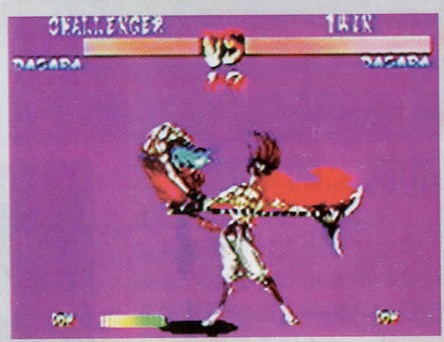




羅刹劍質

要主動攻擊的話，刺足是很好用的。影吸是影出的虛招，而影出是一定要蹲下才可擋的。影騙的用法，最好是連出，讓破沙羅放出一堆無攻擊力的破沙羅來擾亂對手，再趁機加以突擊。影舞●夢彈與影無，酬出招時是一樣的，但對手中招後，會令人懷疑究竟破沙羅與KOF'95中的八神庵有何關係？點解佢地的超必咁似樣嘅？？？





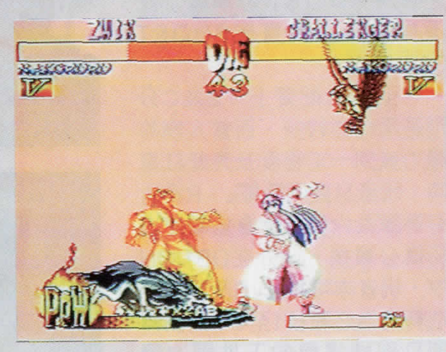
鷹狼傳奇——NAKORURU

修羅劍質時玩鷹，羅刹劍質時騎狼，充滿傳奇的NAKORURU再次出戰！

修羅劍質

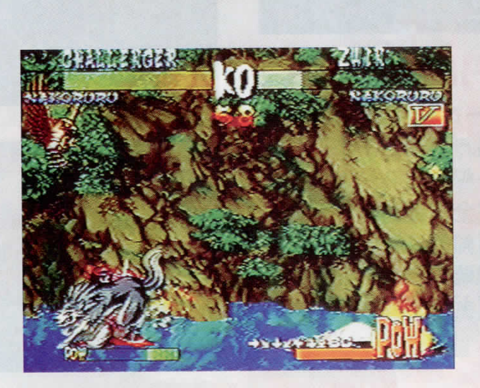
NAKORURU的攻擊範圍較短，但若採取截擊攻勢或使用「待魂戰法」便會較易勝出，在今集，乘上了飛鷹後是可以一邊乘鷹一邊攻擊的，不會再像以前般乘在鷹上任人打。超必殺技IRERU KAMUI RIMUSE勉強可說是屬於亂舞系的招式，有效範圍幾乎半個畫面。另外，RERA O CHIKIRI這招除可防空外，亦可將對手的遠程攻擊反彈回去。

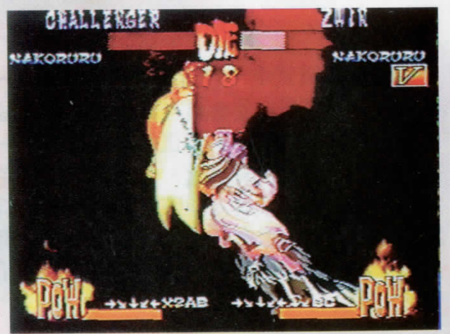




羅刹劍質

在羅刹劍質時，NAKORURU有機會玩騎狼，留意的是乘狼以後，除了IMERU SHIKETE這招外，那狼是沒有攻擊力的，MERU SHIKETE是可以用得很「陰」的，出招後，待衝到對手身後時立即拉反方向+C，便可擊中對手背門。而EPUNKENE SHIKETE是「得啖笑」的反擊，因攻擊力弱，而對手亦可輕易擋到。另外，NUBEKE KAMUI SHIKETE是一招「人狼合體前衝泰王式大昇」的超必殺技，攻擊力是驚人的。







鬥神傳S

棕色瞳孔的墮天使

製造商：TAKARA / SAGA
容量：CD-ROM
售價：5800日圓

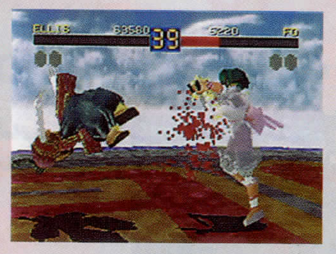
S3　FIG　2P.



曾幾何時，「鬥神傳」可是PLAY STATION的招牌貨，而當時便有不少人將之與「鐵拳」比較，但畢竟深入來看，於取點上兩者根本是截然不同的範籌。但今次「鬥神傳」於SATURN推出「S」，相信將之與PLAY STATION版作出比較將會得出一個有趣的結果。

系統上的承繼







相信「鬥神傳」在系統上的其中一個最大特色便是其必殺技的簡易指令，此舉除令戰鬥更見華麗外，對於不善於複雜搖桿指令的玩家來說確是天大喜訊。但與此同時當然亦有玩家嫌此系統令遊戲的難度降低，不過，其實只要在進行遊戲時不用此系統，問題便會隨之解決。故「S」亦承繼了此操作系統，齊齊玩SHORT CUT KEY。

至於在配置上，Z及C分別是兩種必殺技，而當人物的體力減到一定程度及亮起紅燈時，玩者只要同時按L、R及所有拳腳共六個按便會自動使出秘傳必殺技。此外在OPTION中，玩者亦可將L、R及側轉分別轉變為必殺技1至4，而側轉則只保持搖桿向下推兩次便行。

新人物——丘比特（CUPIDO）

在列傳模式中，若玩者能不用續版，一口氣打到GAIA及勝出的話，那麼模式便會進入真正的尾聲，屆時玩者會先遇上SHO及與之對戰，之後再與真正的最後首領——棕色瞳孔的墮天使丘比特決鬥。至於在背境上，丘比特可說是完全被謎包裹着，有關她的一切也從來沒有人能確實知道，唯一所知的只是她乃秘密組織中的大人物，但有時她的行為又不十分明確，令人敵我難分。此外，丘比特更被相信與幕後的真正首領「主帝」有着微妙的關係。

列傳模式

其實以「鬥神傳」的故事背景及各人物之間的複雜關係，根本沒有故事模式便是浪費的最高境，絕對令愛好者大失所望！因此在「S」中，列傳模式便理所當然地出現，而在模式中，所有人物皆有其不同但又微妙地繫上的故事，當中交待出他們參加鬥神大武會的原因、目的及過程。至於由於故事設定的問題，因此每名人物的故事也不會同時出現及遇上所有「鬥神傳」的人物。



























普通的爆機畫面

TOHSHINDEN-S STAFF

TAKARA STAFF

EXECUTIVE PRODUCER
NOBUYUKI OKUDE

PRODUCER
TAKAYUKI NAKANO

DIRECTOR OF STORYBOARD
MITSUNORI SHOZI

OFFICIAL ILLUSTRATOR
TSUKASA KOTOBUKI

SOUND COMPOSER
YASUHIRO NAKANO
(TAMSOFT)

真正的爆機畫面是有丘比特的

CPU ALGORITHM PROGRAMMER
NOBUHIRO MIKAMI

RETSUDEN MODE PROGRAMMER
MANABU TAKAHASHI

NEW CHARACTER MOTION PLANNER
SEIICHI SEKINE

RETSUDEN MODE PLANNER
& CG DESIGN WORKS
TETSUYA MAEDA

CHARACTER MODELER
MUNEMOTO MATSUSHIMA
MASAHIRO SATOH
HIDEYUKI KIKUCHI

GRAPHIC DESIGN
KAZUSHIGE NAGAI



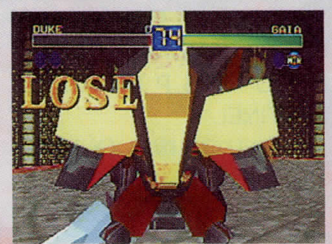
可使用GAIA、SHO及丘比特？

無錯！在遊戲的資料中，事實上是刊登有GAIA及SHO的出招表的，由此可肯定必有甚麼秘技令玩者可選用此二人進行遊戲的。此外，在爆機後玩者如再進入與電腦對的模式，那在選定人物時，首名對戰對手便會是剛攻略的首領。而此時若2P進入亂入的話便能立刻使用該名首領，但有一點要注意的是千萬、切忌、不可在此時移動搖桿，否則此特別嘉賓便會從此消失。











哇！人嘜㗎？

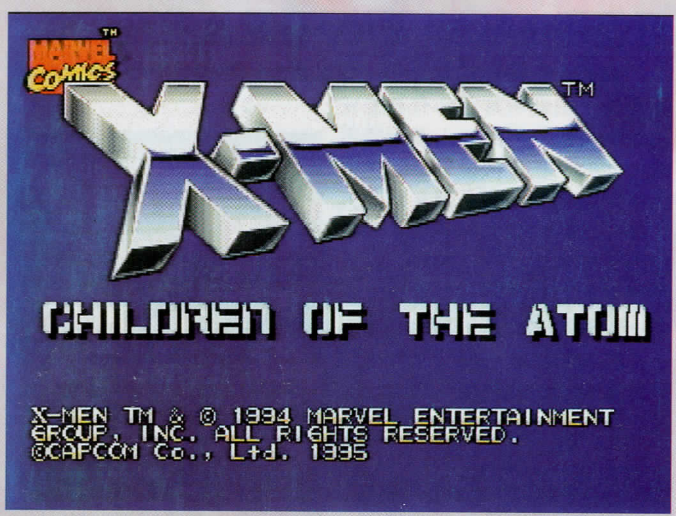
哈哈！過癮哩？邪惡哩？先牌不時有讀者問隻「大頭版鬥神」邊度有得賣，唉，都話咗隻嘢係書嚟囉，只要寫低資料然後去日本公司啲書屋訂咪定囉。不過，家吓唔駛喇，事關只要輸入秘技，「S」一樣有大頭版玩，而且是正常時間及所有人物也行，在實驗中甚至連最終首亦成為受害者。至於大頭秘技方面，各有興趣的讀者請翻閱本刊今期附於「秘技倉庫」的「秘技工場」。













在美國的漫畫系列之中，「出產」了不少英雄人物，而在著名的MARVEL COMICS系列中，《X-MEN》中的人物便很受大眾歡迎！因為漫畫的受歡迎，TV版的動畫作品亦應運而生，相信大家也應已看過了，在遊戲業界之中，《X-MEN》亦是遊戲機中心的風頭遊戲，這次CAPCOM將之移植到SATURN之上，實在是廣大家庭機擁有者的天大喜訊。

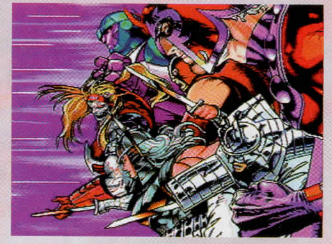
在《X-MEN》之中的人物眾多，如要將所有人物也落齊的話，便不得了！所以，只選用了10位出來，他們包括了《X-MEN》故事之中的忠、奸角色，正義一方的人物共有6人，分別是CYCLOPS、WOLVERINE、ICE MAN、PSYLOCKE、COLOSSUS及STORM，而歹角方面則有SILVER SAMURA、OMEGA RED、SPIRAL及SENTINEL。

SATURN版的《X-MEN》和街機版可以說完全一樣，而且，在SATURN版之中，更加入了新的「VS MODE」及「SURVIVAL MODE」，所以，比起街機版，此SATURN版可說是更比較完美呢！

《X-MEN》的故事內容大致講述在人類之中，有一些人因為某種原因，身體產生異變，因而擁有一般人沒有的特殊能力，亦因而產生了一種「正常人」與這些特殊人種（變形人）的衝突。而在這些特殊人種之中，亦分有主戰一伙和主張和平的兩派，主張和平的一伙是由PROFESSOR X所帶領的X-MEN；而另一方面，由主戰的MAGNETO所帶領的一伙便是以暴力的方法向普通人襲擊，於是，X-MEN便簡接成為了保護地球人類的先鋒！

SATURN版的《X-MEN》，不論色彩方面或人物的造形上，也是和街機版的一樣，就連人物的每一招每一式的出法也是一樣的，所以，在操作方面各位大可放心呢！





SATURN版的《X-MEN》，是真真正正的完全移植自街機的，就連使用「豪鬼」的秘技也一併的移植，所以，只要玩者如街機一樣的輸入使用豪鬼秘技，也可以使用豪鬼的！

CYCLOPS



CYCLOPS是《X-MEN》中的元老級人物，而他亦是X-MEN中的核心人物，他就好比一個隊長，他處事沉着，行事果斷。由於雙眼能放出不可以控制的光線，所以終日要戴著太陽眼鏡，當以X-MEN成員身份出動時，便會戴上一副特製的眼罩，使他能將光線集中發射，成為殺傷力強大的武器，而絕非傳言中的是獨眼人。

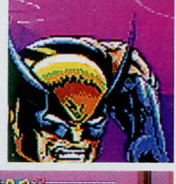


原名：史葛·森瑪斯
國籍：美國
身高：190cm
體重：79kg

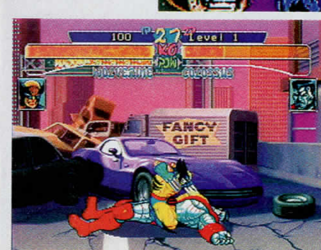


WOLVERINE

他和CYCLOPS一樣，是X-MEN中的主要成員，但是他和CYCLOPS不同的地方是他為人魯莽衝動，但亦可以說他是一個行動派的人，由於有着和狼的一樣身手，而且又以一對利爪作為武器，所以他的攻擊力，在X-MEN之中是數一數二的。事實上，他和CYCLOPS除了是隊友之外，更是同時愛上PSLOCKE的情敵。

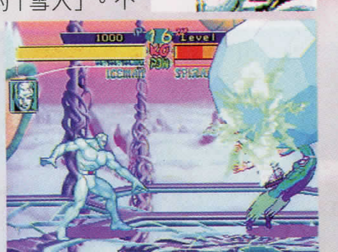


原名：洛加
國籍：加拿大
身高：160cm
體重：88kg



ICE MAN

ICE MAN其實不可以算是X-MEN的成員，因為，他初次出場其實是在SPIDERMAN的故事之中(動畫版)，平日，他是一個普通的青年，但是變身後，他便會成為全身由冰雪覆蓋着的「雪人」。不要以為他就如外表一般的冷漠，其實他也是性情中人，而且他更是一名熱血青年，雖然他與常人不同，但他卻不失他的樂天性格。



原名：波比．度力古
國籍：美國
身高：173cm
體重：66kg

COLOSSUS

COLOSSUS是X-MEN之中防禦力最高的，因為他全身也是被強大的超級裝甲所包着，所以一般的攻擊對他是起不了作用的，而且攻擊力方面，他是絕對不會比WOLVERINE弱的，由於他擁有這樣高的能力，他的確是X-MEN中的一員大將。可是，他初出現時並不是X-MEN的一伙，他起初仍不知道自己的去向，最後，他終能臨崖勒馬，投向X-MEN一伙，成為正義的先鋒。



原名：畢達．拉斯布真
國籍：美國 (以前是俄國)
身高：198cm
體重：227kg

SPIRAL

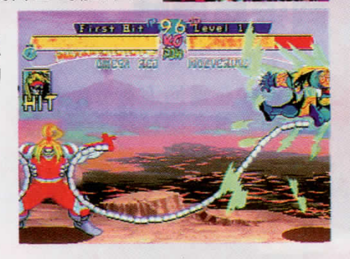
擁有六隻手SPIRAL是由異次元來到地球的人造生命體，亦因這樣，她才會有6隻手那麼多，不要以為她是一般的外星人，她其實是擁有極高的戰鬥力，她除了是「手多多」之外，亦是懂得使用多種魔法的可怕人物！她能使用的魔法有6種，包括：位置交換、TELEPOT、急降、提升攻擊力、提升速度及透明化，所以，她的能力是不會遜色於X-MEN的其他人物。



原名：SPIRAL
國籍：異次元
身高：不詳
體重：不詳

OMEGA RED

他是對抗X-MEN的強敵之一，而且他的破壞力是非常的驚人，他是使用一條利用一種特殊超合金製造的長鞭作為武器，而且，他有一種特性，就是攻擊敵人的同時，可以使自己的能源得到補充。他的鞭亦可以拉長縮短，而且更可以作空中DASH，所以OMEGA RED可以說是一個萬能的人物。



原名：亞洛基狄．羅索畢支
國籍：不明
身高：198cm
體重：136kg

PSYLOCKE

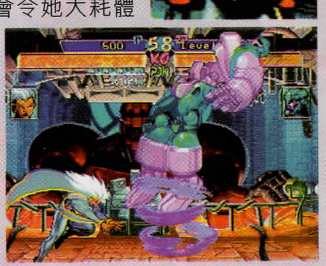
PSYLOCKE是X-MEN之中少有的美女角色，相比起STORM的冷漠，PSYLOCKE可以說是一個柔情似水的女性，然而骨子裡的她卻是一個非常的堅強的人，而且在X-MEN之中，她的感應力只是在PROFESSOR X之下，所以，她是PROFESSOR X的好助手，除此之外，她的攻擊力亦不弱，全身也可以用以攻擊敵人，而且由於速度高，更可以使出忍術迷惑敵人。



原名：比芝．節拉度古
國籍：英國
身高：180cm
體重：70kg

STORM

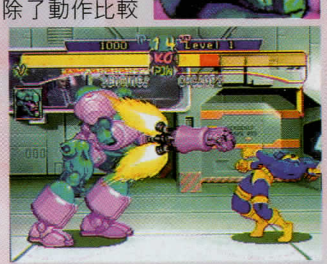
在X-MEN的成員之中，她是少數擁事飛行能力的，而且，她亦是和CYCLOPS一樣有着很高的領導才能，就好像眾人的「大家姐」一樣。她所以叫做STORM，便是因為她擁有呼風喚雨的力量，但是由於使用這種力量會令她大耗體力，所以在原作的故事中她常因此而陷入危機之中。在這SATURN版中，她同樣以呼風喚雨作為她的攻擊，是極厲害的人物。



原名：奧娜娜．愛娜
國籍：美國
身高：180cm
體重：58kg

SENTINEL

在《X-MEN》的故事之中，SENTINEC是由人類製造，專門對付X-MEN及MAGNETO的巨型機械人，他們擁有極強的攻擊力，而且力大無窮，能夠吸收這些「變形人」的力量。在遊戲版本的SENTINEC亦是相當的厲害，除了動作比較緩慢之外，基本上毫無弱點，再加上他是可以飛行的機械人，使他可以比較靈活的對付敵人。



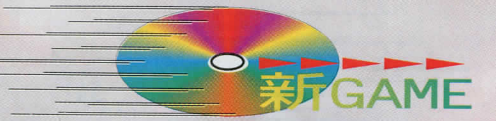
原名：SENTINEC (變形人狩獵者的統稱)
身高：因為有著不同的SIZE，所不同的型亦有所不同。
體重：88kg

SILVER SAMURAI

在現代的社會中，武士已是非常難得一見的了，而SILVER SAMURAI便是一個在現代依然穿着重重鎧甲，手持長刀作為武器的人。在日本的傳說中，武士代表了尊貴，但是SILVER SAMURAI卻代表了邪惡。他除了使用長刀之外，亦會使用手裏劍，而且是特大的，可以給對方6連擊的破壞力，這招最主要的目的是可以藉着敵人受到攻擊的同時乘機接近，所以，這招彌補了他行動上的缺陷。



原名：原名健一郎
國籍：不明
身高：198cm
體重：141kg





龍珠Z真武鬥傳

一個賣點唔係打嘅龍珠GAME

製造商：BANDAI
容量：CD-ROM
售價：6800日圓

SS FIG MULTI PLAY

終於！終於連SATURN也推出了「龍珠Z」的遊戲，果真是真真正正的全機種制霸，一個原作已埋單的系列竟仍有如此去勢，簡直可説是一個神話。但始終「龍珠」的去勢已見老態，故今次的SATURN版本便聰明地製造出另一個賣點。希望能作出一點刺激。

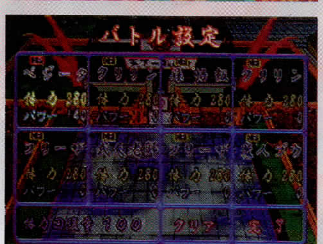
遊戲的三種模式

對戰／天下一武道會

雖説遊戲中共有三種模式，但「對戰」及「天下一武道會」的存在已是意料中事，似乎欠缺了一份新意，但於系統方面，SATURN版本則以超任作籃本及改良了不少，故論操作，SATURN版本的確是稍勝一籌。





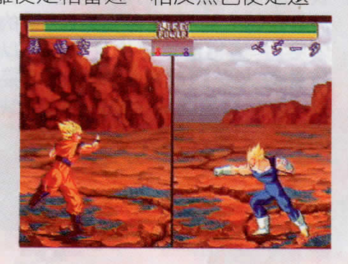




畫面分割

此系統乃源自超任，但不少玩家忽略了重要的一點，那便是畫面分割線如是紅色，兩人的距離便是相當近，相反黑色便是遠。



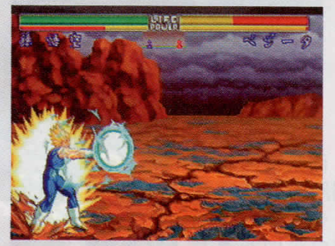


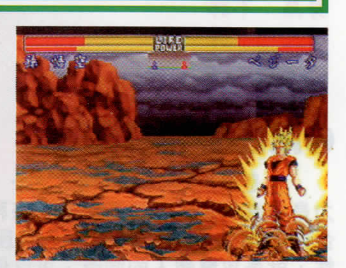
光線必殺技

同樣來自超任的系統，在畫面分割後，當玩者使出光線技的大技如龜波時，便會出現一連串簡單的動畫，令此大技顯得更有迫力。此外當對手出招時，玩者在自己使用的人物出現表情變化前便要輸入防禦的指令，否則人物便會硬食。



擋	←（推緊）
避開	↗↙↗＋光彈鍵
用氣震消	↑↓↘→＋光彈鍵
彈開	←→＋光彈鍵（連按）
彈回給對手	↓↙←→＋光彈鍵

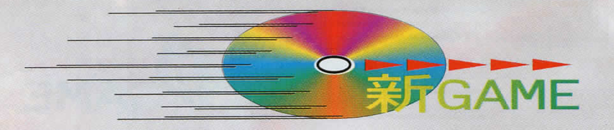




超近距離時

新版本的其中一個改良之處，便是在畫面沒有分割時，如使出上述的必殺技，人物便能使出三段強度的必殺技，而階段便決定於玩者緊按光彈鍵的時間。





角力

當人物於衝前相遇時，二人便會開始角力，而玩者便需連按拳鍵來使出攻擊或方向桿拉後來解除角力避開。



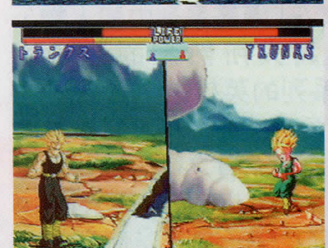
反擊

在人物倒下的一刻立刻輸↓↓十拳鍵，人物便會作出反擊動作。



受身

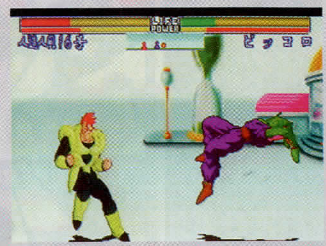
於人物倒下時，立刻連按拳鍵或腳鍵兩次。



起身

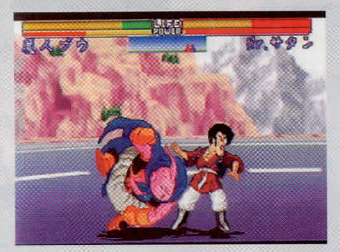
基本上一定時間後，倒下的人物也會自動起身，但玩者亦可以指令令其快速起身，至於指令分別是←後方、↑是垂直、→是前方。



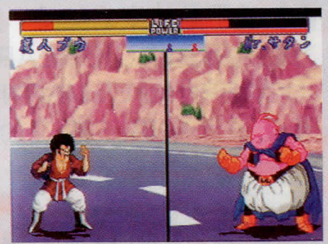


BACKGROUND CHANGE SYSTEM

今次頭號賣點之一，遊戲中每名人物均有一必殺技可將敵人打到背景深處、並轉換另一視點。至於指令基本是→←→十拳/腳鍵。





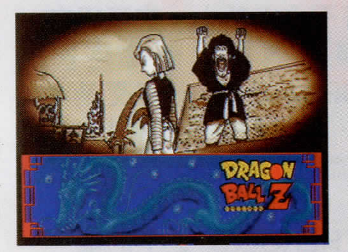




撒旦先生模式

目標是一億元！！

在原作漫畫中，撒旦先生為於天下一武道會中勝出，故被18號以大會的獎金金額二千萬元作扮輸的條件威脅。但在此版之中，撒旦這傢伙竟是欠一億元之多！當然以撒旦的身家那有一億元，所以他便問債主借下賭注，並於比賽中下注，希望能贏得一億元作「救命」之用，否則18號定會令他好受。

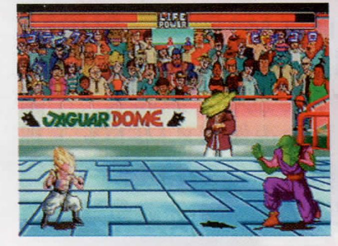


下注賭博

進入模式後便要決定下注那名戰士勝出。之後在戰鬥畫面中可在場邊使用工具令戰果改變成已下注的人物勝出，從而得到金錢。







按鈕配置

更改戰鬥畫面中那一按鈕使用那一項工具。



工具解説

於作戰開始前可進入，以確定自己有什麼工具，並明白各工具的功用，此外亦可買下新的工具使用。



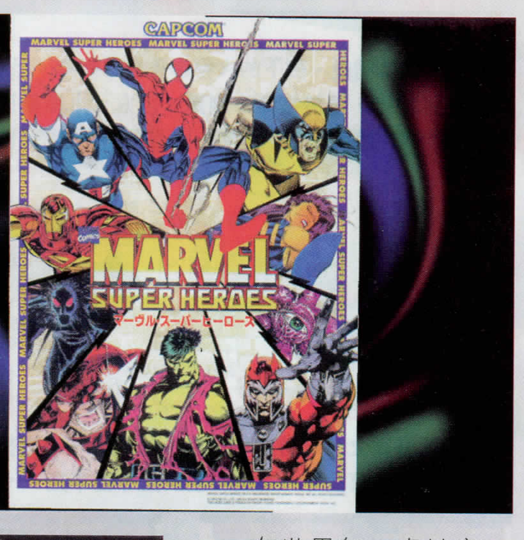
作戰開始

進入後，玩者可選擇對自己下注的人物作「送禮」、「訪問」及「祈福」，以令該人物的能力值上升，但要注意此舉是未必一定成功的。









新舊英雄‧惡役大集合

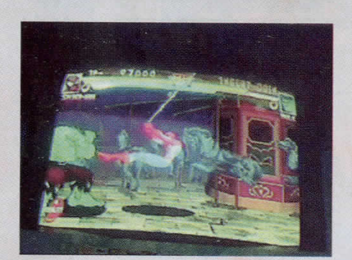
MARVEL SUPER HEROES







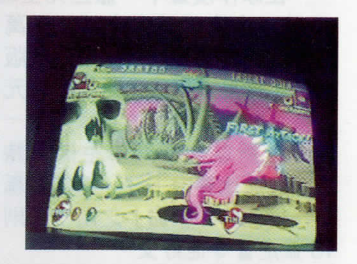
在世界每一處地方，也會有當地的英雄人物，在美國英雄便特別多，就以漫畫為例，當中的英雄人物可謂多不勝數，其中，MARVEL漫畫系列中的人物，在香港是較為受歡迎及為人所熟悉的，這次CAPCOM在MARVEL漫畫系列的英雄之中選出了10人，成為對戰格鬥遊戲的主角，然而，其實當中有些人物並不是什麼的英雄，反而是歹毒之徒！這些歹毒之徒包括BLACK HEART、SHUMA GORATH、JUGGERNAUT及MAGNETO以上的4人是MARVEL漫畫系列中數一數二的惡人，所以，用SUPER HERO這名字似乎……



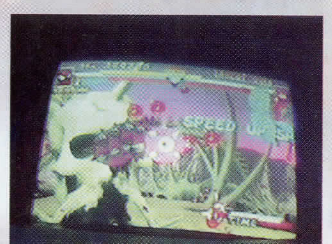


說到HEROES，便不能不提「元老級」的CAPTAIN AMERICA(美國隊長)和SPIDERMAN(蜘蛛俠)了！兩位人物可謂伴著不少人長大，直至現在，仍是不少人心目中的英雄偶像，而在這次的《MARVEL SUPER HEROES》之中，後者更是以主角的姿態出場，由此可見，SPIDERMAN的魅力真是十年如一，並未因時間的流逝而減退。





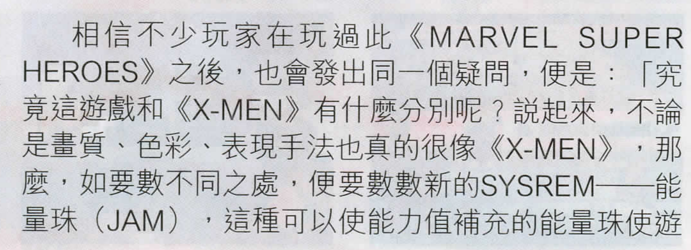
在《MARVEL SUPER HEROES》之中的唯一一位女角PSYLOCKE，是《X-MEN》之中極為重要的角色之一，她和其他X-MEN的成員一樣，也是因為異變而誕生的特殊人類，她有著和PROFESSOR X一樣強大的感應能力，所以，她亦可說是PROFESSOR X好副手，同時，她亦是主要成員SYCLOPS的親密女友。



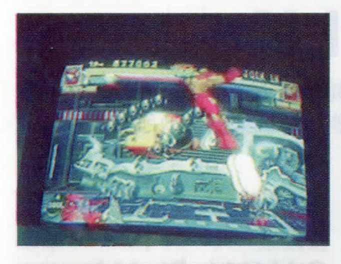


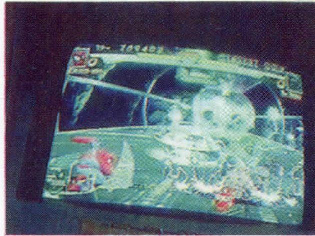
相信不少玩家在玩過此《MARVEL SUPER HEROES》之後，也會發出同一個疑問，便是：「究竟這遊戲和《X-MEN》有什麼分別呢？說起來，不論是畫質、色彩、表現手法也真的很像《X-MEN》，那麼，如要數不同之處，便要數數新的SYSREM——能量珠（JAM），這種可以使能力值補充的能量珠使遊













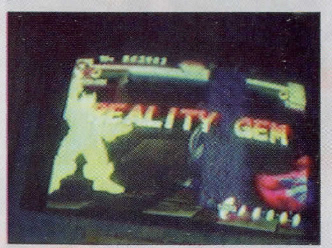
戲生色不少；此外，在《MARVEC SUPER HEROES》之中，亦採用了《STREET FIGHTER ZERO》中的「COUNTER ATTACK」，但名字則改為「INFINITY COUNTER」，使用的方法亦是和《STREET FIGHTER ZERO》的一樣（在防守中輸入←↙↓＋拳掣）。而此次的《MARVEC SUPER HEROES》最出色的地方是人物的動作比《X-MEN》的生動得多，再加上能盡能量捕捉到原著的神髓所在，使玩者更有親切的感覺。

不論是什麼的對戰格鬥遊戲，也會有一些「超必殺技」的出現，但在《MARVEL SUPER HEROES》之中，這種「INFINITY POWER」似乎並不可以算是「超必」，因為當中有不少其實只是本身的招式而已。

除此之外，在DEMO畫面中，CAPCOM的LOGO中有着一個類似阿龍的身影，又會否意味着他將會成為《MARVEL SUPER HEROES》中的隱藏人物呢？







SPIDERMAN

SPIDERMAN是因為得到蜘蛛的力量而命名的，所以，其招式亦是以蜘蛛絲為主。SPIDERMAN攻擊的方法是以跳躍為主，再加上蜘蛛絲之助，便可收到最大的效果。而最易使用的連續技便是先放出WEB BALL將敵人封住，再使出WEB SWING，將敵人踢倒。

必殺技：

WEB BALL
(地上、空中也可以使用)
↓↘→＋拳掣

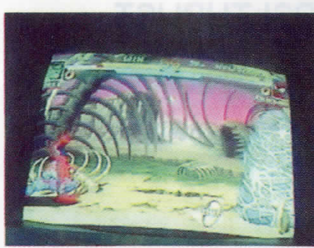
SPIDER STAINK
↓↘→＋拳掣

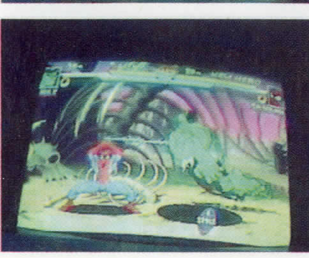
WEB SWING
↓↙←＋腳掣

WED THROW
→↘↓↙←＋拳掣

MAXIUM SPIDER
↓↘→＋同時按3個拳掣

特殊能力：
1. 三角跳
2. 在空中使出WEB SWING可以變成變身技。







CAPTAIN AMERICA

手持紅、白、藍3色圓盾的CAPTAIN AMERICA當然是以其飛盾為主攻武器，而且動作亦能盡量照以前的作品。其實，CAPTAIN AMERICA的操作方法是和《STREET FIGHTER》之中的RYU和KEN一樣的，所以，可以使用的連續技亦是和二人的差不多。

必殺技：

SHIELD SLASH
↓↘→＋拳掣
（輕拳：下段攻擊）
（中拳：中段攻擊）
（重拳：上段攻擊）

STARS & STRIPES
→↓↘＋拳掣

CHARGING STAR
←↙↓↘→＋腳掣

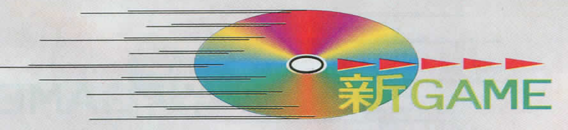
FINAL JUSTICE
↓↘→＋同時按3個拳掣

特殊能力：
1. 2段跳
2. →↘↓↙←＋拳掣可以使美國隊長則轉(側轉中人物無敵。)









IRONMAN

IRONMAN是以光線技為主的人物，必殺技及起必殺技也是光線技佔大部份，而且，擁有飛行能力的他佔有絕對的控制權。對付電腦的方法最佳是使用UNI BEAM，但可是一般的使用，而是先跳至最高點，再放出UNI BEAM由上而下，便可以收到最大效果。

必殺技：

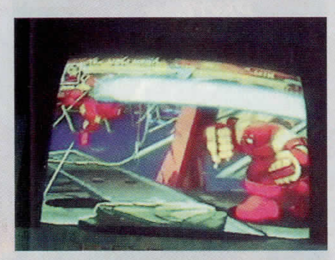
UNI BEAM
←↙↓↘→＋拳掣

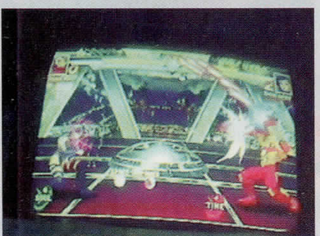
REPULSOR BLAST
→↘↓↙←＋拳掣

SMART BOMB
同時按同級的拳掣及腳掣

PROTON CANNON
↓↘→＋同時按3個拳掣

特殊能力：
↓↙←＋同時按3個腳掣可以使人物飛行。







HULK

因為一次意外，受到加碼射線的照射，便本來外表純良的博士變成全身綠光，力大無窮的生物，亦因如此，他所有必殺技也是以GAMMA命名的。

必殺技：

GAMMA CHARGE
←（貯）→＋腳掣（地上）

GAMMA CHARGE
↓（貯）↑＋拳掣（對空）

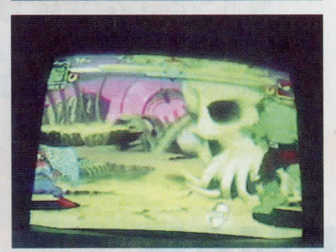
GAMMA TORNADO
接近敵人時→↘↓↙←＋拳掣

GAMMA SLAM
←↙↓↘→＋拳掣

GAMMA CRUSH
↓↘→＋同時按3個拳掣

特殊能力：
↓↓＋同時按3個拳掣，可以舉起地上的石板，再按拳掣可以將石板投出（對手不可以防禦）。







WOLVERINE

在《X-MEN》之中大受歡迎的人物WOLVERINE在這《MARVEL SUPER HEROES》中亦有出場的機會,而且和以前一樣，是以其鋒利的爪作為武器，攻擊方法其實亦十分簡單，先用BERSERKER BARRAGE逼向對方，再使出TORNADO CLAW將敵人打倒。

必殺技：

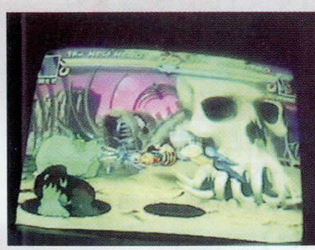
DRILL CLAW
移動方向桿，同時按同級數的拳掣及腳掣

TORNADO CLAW
→↓↘＋拳掣

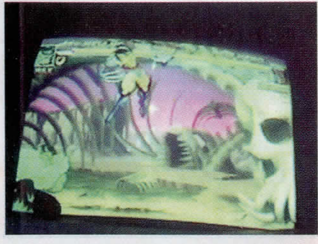
BERSERKER BARRAGE
↓↘→＋拳掣

WEAPON X
→↓↘＋同時按3個拳掣

特殊能力：
1. 連續技
2. 三角跳
3. HEALING FIRE（超回後體力）









PSYLOCKE

在《X-MEN》的故事之中，她是SYCLOPS的女朋友，亦是PROFESSOR X的得力助手，這次，她是《MARVEC SUPER HEROES》中唯一的女角。要好好的利用她的蝴蝶隱，採取遊鬥的方法對她而言是最好不過的了。

必殺技：

PSY BLAST
↓↘→＋拳掣

PSY BLADE SPIN
↓↘→＋腳掣

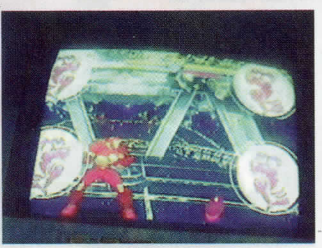
忍術
→↘↓↙←＋任何一個拳掣

蝴蝶隱
↓↙←＋同時按3個腳掣

PSI THRUST
↓↘→＋同時按3個拳掣

特別技能：
3段跳







BLACK HEART

他是一名凶殘成性的殺人狂魔，他的攻擊力絕不會輸給HULK及JUGGERNAUT的，而且，他更能夠在地下潛行。這種地下潛行亦是他的主要攻擊之一，因為使用地下潛行之後可以在地下四處遊走，而且，他所製造的結界亦是非常可怕的攻擊方式。

必殺技：

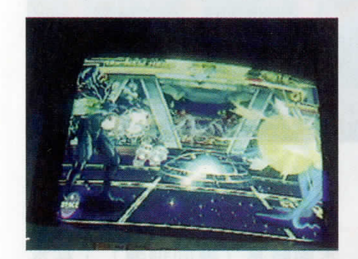
DARK THUNDER
←↙↓↘→＋拳掣

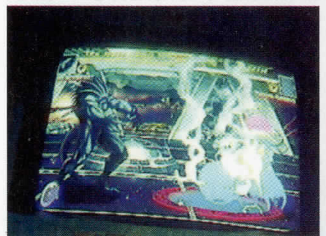
INFERNO
→↘↓↙←＋拳掣

ARMAGED DOM
↓↘→＋同時按3個拳掣

特殊能力：

空中DASH







SHUMA CORATH

他是《SPIDERMAN》故事中的外來侵略者，在這當中可以和其他東西融合，但在此當然不可以了！這隻八爪魚形的怪物的攻擊力不算太強，然而牠的MYSTIC SMASH是一招十分有效的招式，一方面，這招可以在中距離攻擊敵人，另一方面，這招亦可以作逃走之用，但要小心地運用強、中、弱的不同效果。

必殺技：

MYSTIC STARE
←（貯）→＋拳掣

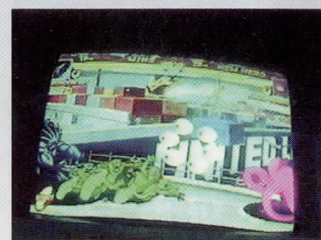
MYSTIC SMASH
←（貯）→＋腳掣

DEVITALLIZATION
接近敵人時→↘↓↙←＋腳掣

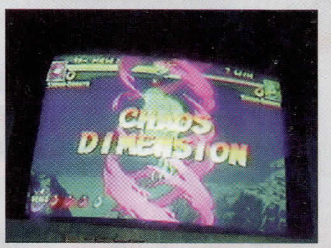
CHAOS DIMENSION
↓↘→＋同時按3個拳掣，之後再按中或強拳。

特殊能力：

接近敵人時→＋中或強腳掣可以吸取敵人的生命力。







JUGGER NAUT

他是《X-MEN》中的大歹角。一，力大無窮，而以體形而論，他是《MARVEL SUPER HEROES》之中最巨型的。玩者大可以利用他的巨大體形，因為他的巨大體形為他帶來了驚人的防禦力，再加上他那強大的破力，如能靈活運用的話，這可能會是一個無敵的人物呢！

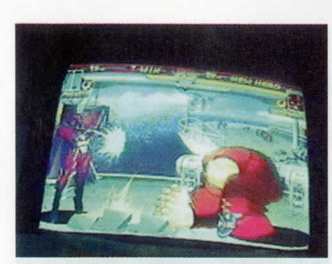
必殺技：

EARTHQUAKE PUNCH
↓↘→＋拳掣

JUGGERNAUT PUNCH
←↙↓↘→＋拳掣

CYTIORAK POWER UP
→↓↘＋同時按3個拳掣

JUGGERNAUT HEAD CRUCH
↓↘→＋同時按3個拳掣









MAGNETO

他是《X-MEN》之中PROFESSOR X及X-MEN成員最大的敵人，他是擁有實力特性的人，能產生磁力牆，一切有關磁力的地方也可以控制！由於他是可以飛行的人物，所以，要好好的運用他這種能力，因為他的MAGNETIC BLAST是在空中使用的招式，居高臨下的攻擊敵人是一件非常理想的事呢！

必殺技：

E • M DISRUPTOR
←↙↓↘→＋拳掣

HYPER BRAVITATION
→↘↓↙←＋腳掣

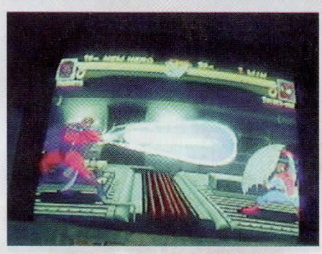
MAGNETIC BLAST
在空中↑↗→＋拳掣

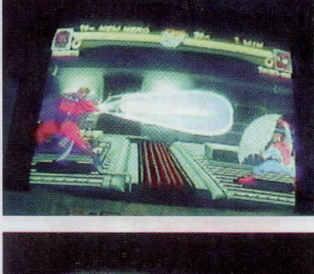
MAGNETIC SHOCKWAVE
↓↘→＋同時按3個拳掣

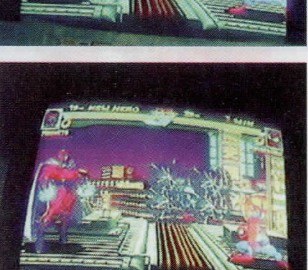
MAGNETIC TEMPEST
↓↘→＋同時按3個腳掣

特殊能力：

↓↙←＋同時按3個腳掣，MAGNETO便可以飛行。



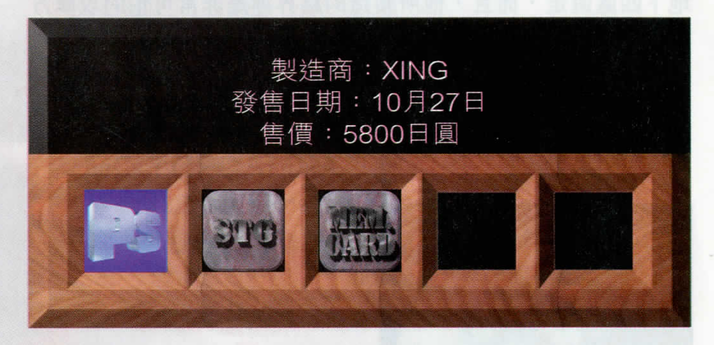








海底大戰爭



《海底大戰爭》是製作橫向射擊遊戲的老手IREM公司製作的傑作之一，而且在街機推出之後，大獲好評，直至現在，IREM雖然已經不復存在了！但這隻IREM公司所出的遊戲依然得到一致的推崇。

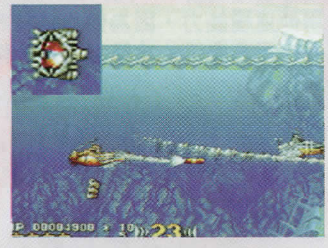
由XING移植的《海底大戰爭》可以說是將街機版的《海底大戰爭》完全移植。遊戲是典型的橫向射擊遊戲，玩者要駕駛最先進的潛水艇，向邪惡而污染大地的組織D.A.S.宣戰，而且要在邪惡手中將大地拯救出來。

在玩者的潛水艇上，裝有兩種武器發射裝置，一種是向上，另一種則是向前的，每種發射台也可以使用一種武器。而武器的選擇如下：

向前發射：

紅色：

這是普通的魚雷，亦是最常用的武器，不論速度及破壞力亦是非常平均的，但可是由於攻擊力不足，所以對付一些比效強的敵人時，往往會比較吃虧。



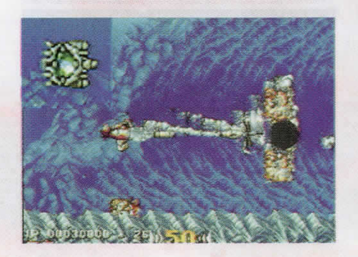
藍色：

這是一種「超音波魚雷」，在發射出去後，會放在一種超音波，可以將接近的敵人吸入攻擊範圍內，但由於速度比效慢，所以亦不宜多用。



綠色：

這是最常用的「擴散魚雷」。這種武器除了激光外，什麼武器也可抵擋的。而且又可作較大範圍的攻擊，是一種攻防兼備的武器！



向上發射：

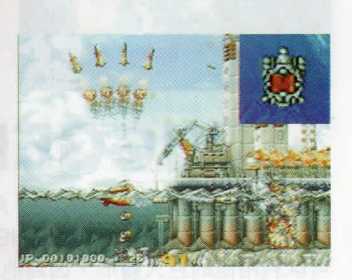
A——AUTO GUN

這是最平常的武器，在水面時可以斜向射擊上空的敵人；而在水中時則是放出「氣球彈」向敵人攻擊。



M——MISSLE

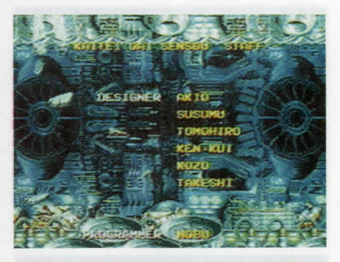
這是最受歡迎的武器，在水面時是「導向飛彈」，在水底時是向上射的魚雷。這種武器是可以有4個LEVEL提升的，最多可以同時放出4支MISSLE。



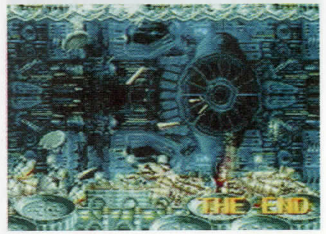
遊戲的終結：

當玩者將敵人D.A.S.完全消滅之後，遊戲便會告一段落，不過，在ENDING上亦有不同的畫面的，PLAY STATION MODE和ARCADE MODE的ENDING是有所不同的，以下便是ARCADE MODE的ENDING，請各位慢慢的欣賞。









STAGE 1
< THE SOUTH POLE >

STAGE 1是玩者首場的戰鬥，由玩者(們)駕駛的超級潛水艇要對付的是D.A.S.軍的海中攻擊潛水艇。

由於這是第一版，所以敵人的軍力並不太強，然而，未POWER UP的玩者或者有可能會因此葬身大海之中，所以，一定要在可能的情況下，取得最多的ITEM，以提升攻擊力。

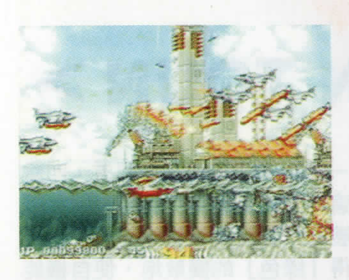
敵人方面，主要是以海中的小型潛水艇為核心，這些高機動力的小型潛艇除了是速度快外，還可以發射二連裝的魚雷，是不可以小覷的敵人。

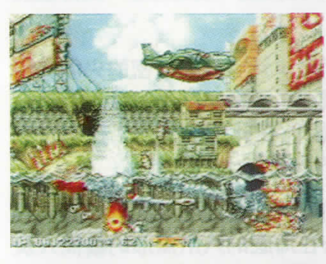
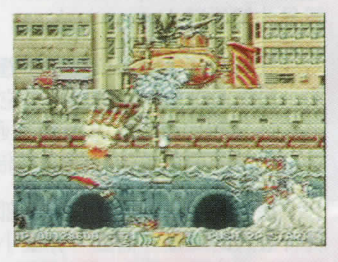
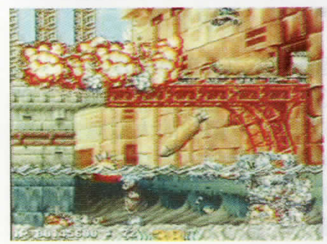
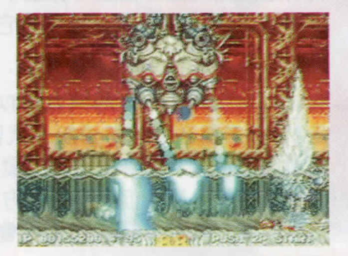
除了小型潛艇外，亦會有不少的戰鬥直升機在上空投彈攻擊，所以，在不斷的海中戰鬥的同時時，也要不時往上爬升，向空中的敵人攻擊。

以上兩種也是快速而火力不強的敵人，然而，大型的戰艦卻是體積龐大，攻擊力驚人的敵人，艦底的一門二連裝大炮可算是其主力兵器，務必快速剷除。除了大炮外，要注意的還有艦上的大量魚雷及深水炸彈，不絕的炮火可能令玩者忙過不易樂乎，但只要小心的移動，必定可以順利的通過。

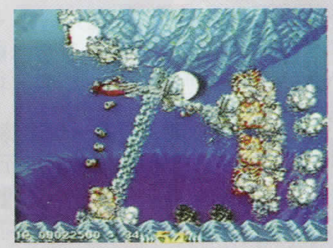
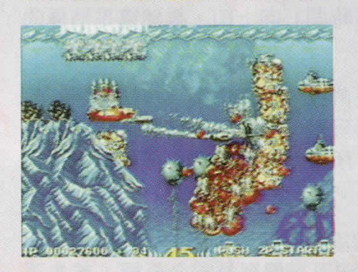
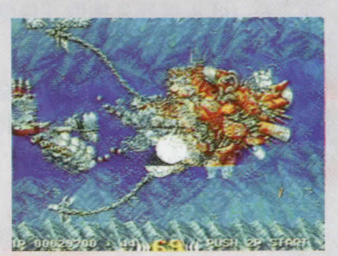
如要順利通過此版，筆者給大家一個提議，便是使用「綠色」的擴散武器，因為這種武器概能攻擊，亦能收防禦之效，可謂一舉兩得。

BOSS潛水艇，是會放出大量魚雷的，但只要向上或下方移動便可全數避開，反而要小心它的觸手，必須將自機移到最左方（對正敵人的正中央），方能確保安全。





STAGE 2
< THE CHANNEL >

第二版是一個正在復興的都市中進行，可是這個都市現時已成為了D.A.S.的兵工廠，所以，玩者必須立刻將之消滅。

由於這是一個港口，水並不深，所以玩者的潛艇便要在淺水航行，基本上，這版的大部份敵人也是在空中或陸上出現的，所以玩者倒不如將艇浮上水面，利用MISSLE來攻擊，相信會更加有效。

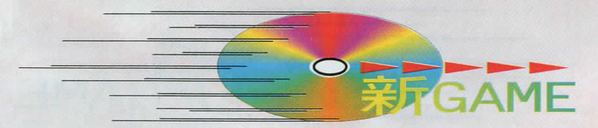
敵人方面，依然是以小型的攻擊為主，但這次不是潛水艇，而是大量的戰鬥直升機，但在這版之中，多了一種小型機械人，可以放出飛彈，是非常棘手的敵人。

由於敵人的數量太多，玩者必須快刀斬亂麻，以防蟻多「摟」死象，此外，在空中方面，大型轟擊機是要千萬提防的敵人，它放出的大型深水炸彈，是不能忽視的。

中段出現的飛彈戰車是非常厲害的武器，一次可以同時防出6支的火箭，幸而只要玩者將潛艇左右移動，便可過關，切記不要亂走。

為了破壞敵人的補給，玩者一定要將敵人的補給截斷，所以必須將橋打斷，但必須要小心那些從天而降的大型炸彈。

進入D.A.S.的兵工廠之後，要進行一場大規模的殺戳才可以見到BAOSS，BOSS是在兵工廠中的激光武器，它的主要武裝是4枚的激光炮，但只要玩者留在右方的水3面上，便可以無驚無險的渡過。當第一次爆炸之後，BOSS會跌下水中，這時，他會射出4枚火球彈，而且利用底部的大鑽攻擊，而死位……是在右下方的水底不斷發炮便成。



STAGE 3
< SEABED RUINS >

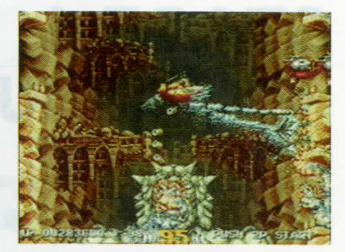
這是名符其實的大直路一條，然而這並不是一般的橫向而是一直向上走的，而且不一般的前進，而是一場大逃亡！

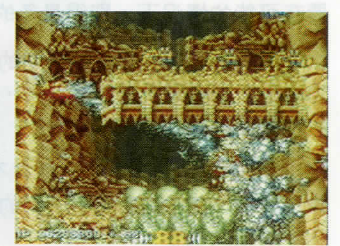
這一版被稱得上是大逃亡，是因為BOSS在版初已然出現，這個巨人一直向上爬，而潛水艇必須快速向上走，方可遠離厄運，不然，便會喪身巨人手上！

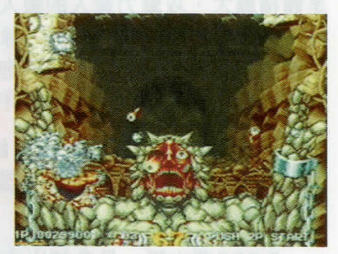
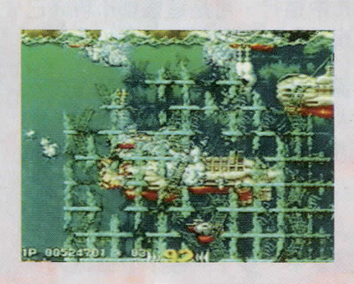
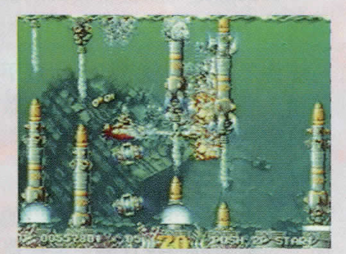
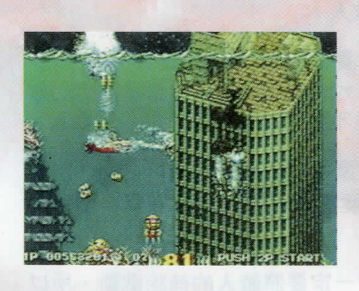
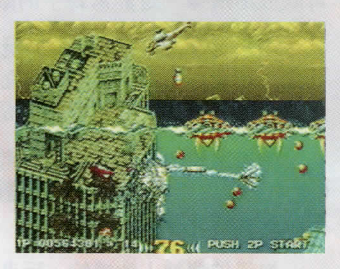
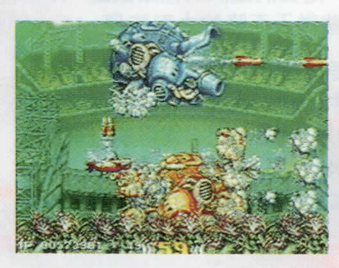
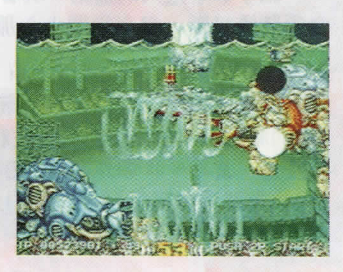
然而，逃亡亦不是一件易事，因為除了要逃亡外，更要應付四周的敵人，小型的潛水艇已不是難應付的了，最令人煩惱的是那些可怕的「自走水雷」，那種水雷會追向敵人的方向，而且只要敵人一接近便會自動開啟，可以算是最難應付的兵器，對付的方法……死！以死來換取「無敵時間」向上衝，雖然這是消極的方法，但亦是最有效的方法。

在途中，上方會有一幅高高的牆，玩者必須「快快手手」的拆掉它，否則巨人又會追上來將玩者「撞死」！在這裡會有一些獎分的「星星」，但切勿貪心，所謂「貪字變貧」，不要因小失大，小心！！

幸運的話，在失去了2至4艘潛水艇之後，終於到達頂點，而BOSS亦追上來了，而對付的方法可謂簡單及安全至極，首先不斷攻擊他的雙手，使其下滑，而他手鐐便是安全的地方（死位），當他跌到最低點時便會「爛面」，這時，只要躲在手鐐的位置向巨人的面開火便成，但要小心他放出來的「小眼」！



STAGE 4
< SUNKEN TOUN >

這是一個不折不扣的廢墟，一個被侵害而沉沒的都市，四處不見天日，再加上雷電交加，在這種恐佈氣氛下，玩者的潛水艇要面對蜂湧而至的敵人，包括多艘的大型潛艇，海上的小型戰艦等，所以，在版初玩者最好是取得「綠色」的擴散炮，使自機能輕易的解決敵人。

在通過之後，另一考驗接踵而至，玩者要在繁密的火箭中穿插，重點是攻擊火箭的頭可使它減速，而射尾則是加速，玩者必須的好好利用這點，方能順利通過！(在此預告一下：在第六版中，玩者要面對的比這裡多數倍的火箭呢！)

接著便要進入城市的中心部份，沉在海洋中的高樓大廈成為玩者最大的障礙，而且，亦要小心在海底的八爪魚形的機械人及水面放出水雷的機械，速速將它們消滅，免留後患。

在經過一連串的障礙之後，終於到達中央運動場的所在，這裡，亦是D.A.S.出現的地方(STAGE 4的BOSS)，它，不…它們是2台非常厲害的攻擊潛艇，武器方面，有艇首的大型魚雷，艇頂放出的水雷及艇身放出的追縱魚雷，對付的方法是遂一擊破，先集中攻擊一隻，但要小心前方放出的吸力旋渦，會將玩者的潛水艇吸着，要切法擺脱，否則會被另一隻用魚雷打中！

STAGE 5
< DEEP DARK SEA >

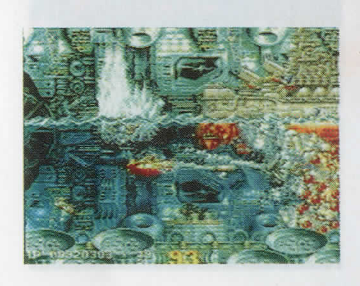
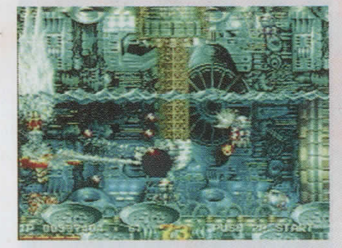
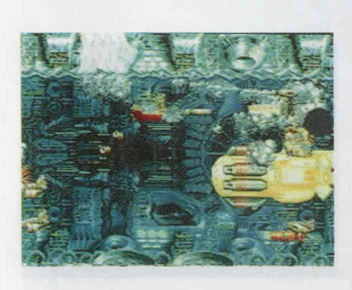
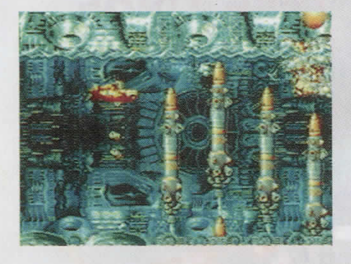
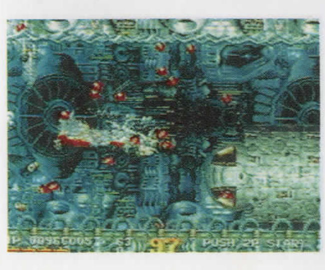
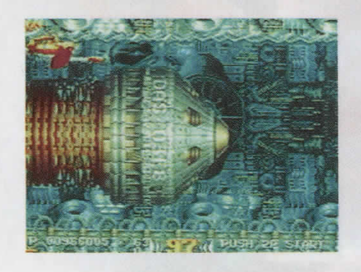
雖然此版的名字是(DEEP DARK SEA)，但在版初仍是在海面作戰的，但一進入岩洞入口，便會開始進入一個深不見底的洞穴，內裡佈滿了不同的敵人，而且越深入，溫度便會越高，因為玩者已進入了溶岩地帶。

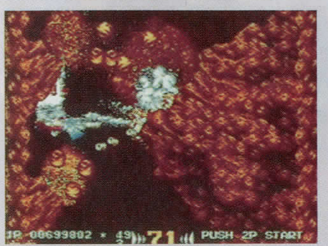
在地底會不斷湧出溶岩，所以要特別小心。而進入更深的地底之後，便會出現彎彎曲曲的峽道，在峽道的四周也佈有不少火山口，而且，會不斷噴出溶岩，所以必須特別謹慎行事。

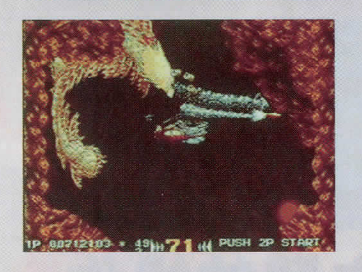
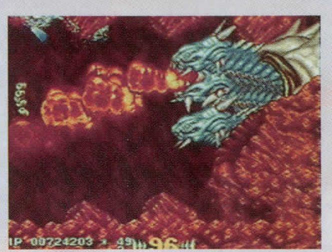
走到中段，會出現一條，不！是兩條(2P時是3條)的「大蛇」，如果以前玩過「沙羅曼蛇」的話，一定會知道如何應付的，對嗎？若然能順利通過的話，便可以……。其實，在未見到大蛇前，是要面對十分多的敵人，如能衝過，亦不是一件好事，因為前面有一大堆敵人等待著，要送給玩者一份很「特別的禮物」！

一大批發射出激光球的戰艇在海中守候，只要玩者的潛水艇一踏入攻擊範圍，它們便會毫不留情的開火，所以，如果沒有足夠火力的話，便一定會被消滅，應付的方法又是向前衝，以死後的無敵的時間向前衝，定可渡過此關。

BOSS是一條三頭的妖怪，攻擊力是非常的強，其中兩個頭可以放出鐳射光，另一個頭則可以放出火炎，幸而，左上角是「死位」，只要在那裡保持不斷開火，便能保平安，如要打倒敵人，便要在適當的時機向敵人施以偷襲，慢慢將敵人殺,死！

STAGE 6
< THE ENEMY BASE >

已說是THE ENEMY BASE，這是敵人的基地，亦是D.A.S.的最後根據地，玩者正在進入最後的戰場，這亦是最後一戰。

因為這是敵人的基地，所以一進入便會有大型戰艦「招呼」玩者，之後，又有無數的炮台，真是十足的「埋尾」場面，所以，玩者要有心理準備，槍林彈雨的程度比前幾版實在有天淵之別，要小心水雷所散出來的小彈！

在一條長長的直巷之後，來到一個水並不深的地方，玩者便是要將中間白色的東西打破，便可以將水注滿，不過，要小心放出擴散彈的八爪魚機械人。

通過了之後，玩者會見到在水底有一圓筒，這便是最後BOSS「D.A.S. 03E8」了！之後，又有一大堆的敵人出現。接著，又有一個巨大的水雷發射器出現，不用怕，在他正面的正中點攻擊便可，之後又有什麼呢？大BOSS是也！呀！不！應是先來一大批長長的火箭！

大BOSS的攻擊共分為5個階段，先是一輪潛水艇的衝殺；在這之後是不斷放出的水雷，一定要小心認位，要從密密的攻擊中進出是不易的事；之後便是橫向射出的火箭，只要走在上方便可以避過，玩者大可利用下放的深水炸彈將火箭的去勢加快，便可保百份百安全；最後(在打BOSS之前)，又是大堆的水雷，小心！

大BOSS正體的攻擊亦分前、後兩段，先是後方放出來的擴散彈，必須要有很高的認位能力方可應付。而前方則是魚雷，應付的方法是要盡量將自機留在比效高的位置，利用下放的深水炸彈，便可以將魚雷消滅，之後，便是……爆機！

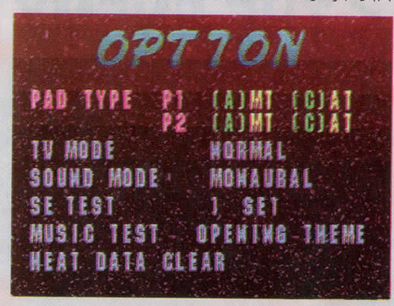




說來，「山卡」這個字其實並不是中文，故讀音亦無從稽考，至於其意是指山路的最高點。於日本，各地的暴走族皆有其不明文的「特別節日」，在該天，各人均會以當地最險峻的道路串連成賽道作單對單或集體的比賽，而當中山道便是他們的首選。

大開方便之門的操作

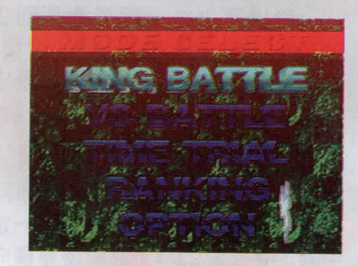
概是賽車遊戲，故攻略此傢伙時當然用STAURN的專用軚盤乃最FIT的配搭吧。然而在操作方面，生產商可說同時顧及到多方面人仕的需要，於遊戲中玩者只要按動油門A，汽車便會以手動波運作，而按油門C後會立刻切換成自動波，至於按L、R便作轉波或切換到手動波，此舉可說是初學者的佳音。



三種戰鬥模式

KING BATTLE

1P專用模式，玩者於三條賽道中作賽，而每項賽事均分為六等級，每等級皆有不同的車種與玩者比賽。而在其中一項賽事中勝出後，玩者在重玩時更可將汽車改裝來進行遊戲。







VS. BATTLE

二人對戰模式，於遊戲中畫面可以左右分割或上下分割進行，而在此模式中玩者可自己改裝汽車，以最配合自己操控風格的性能作賽。







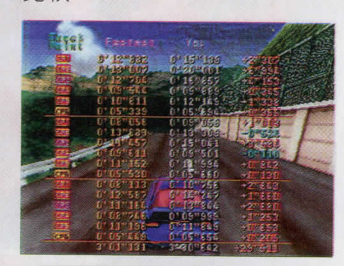




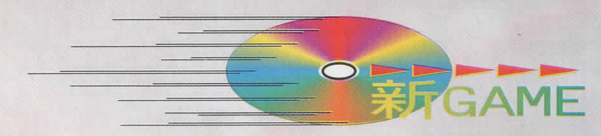
TIME TRIAL

純粹的時間賽，玩者的目標便是於六項賽道均得取最快圈速，在成功後除可登錄自己的時間外，亦可以再破紀錄來作目標。此外在完成賽事後，玩者只要緊按X便可看到自己剛創造的成績及與最快圈速的比較。









可選擇兩種視點作賽

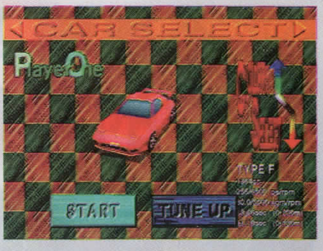
車手主觀點

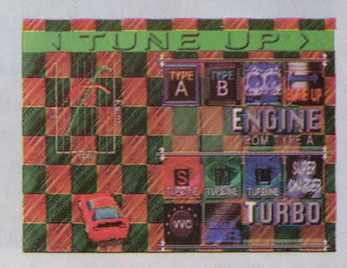


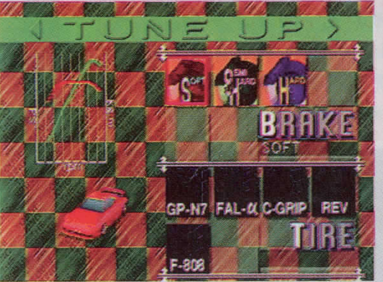
汽車後上方視點

點解有車 TUNE

基本上如玩者於該項賽事勝出後，當再作該比賽時，在選定汽車有後便會出現「TUNE UP」字樣，而玩者進入後便能將汽車改裝。至於在「TUNE UP」中，玩者上由引擎下至車軚也可改動，而指標便可從畫面中的圖表參考，以設定出最配合自己的速度、扭力配搭為目的，並於比賽中大顯身手。









三條賽道玩六次

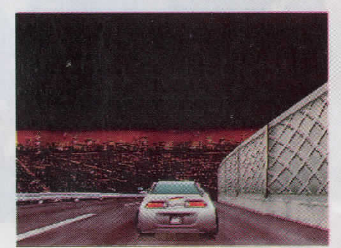
驟眼看來遊戲中只有三條賽道供玩者選擇，但在選擇時，玩者可看到「LEFT及「RIGHT」的選擇。如玩者選「左」的話，那麼賽道便會以左向進行，而在賽道中玩者當遇上分叉路時亦要選擇左面進行，如選右便會變成逆走，因此三條賽道便可變成六條來作賽。

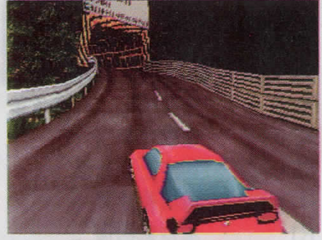


勁抽 REPLAY

「REPLAY」系統可説是此遊戲的靈魂之一，不論是任何模式的遊戲，只要在賽後甚至賽事中途按START，畫面便會出現一指令視窗，而玩者便可將賽事的過程貯入，立可隨時翻看。至於視點方面便有REAR、FRONT、LEFT、RIGHT、BIRDEYE、LONG及FIXED選擇，而在按A便是慢鏡，X便是選段重播、Y可消除畫面的文字顯示、Z是暫停、R是快速向前、L是退回最初，至於START便是切換回指令畫面。


REAR


REAR 按左


REAR 按右


FRONT


LEFT


RIGHT


BIRD EYE


LONG


FIXED

不要輸！魔劍道2

可愛的格鬥遊戲登場

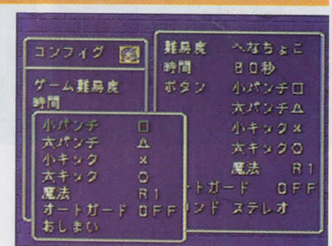




「魔劍道」這名字對大部份機迷來說，相信並不會怎樣陌生吧。至於「魔劍道2」，於「超任」版中大家也曾見識過，但當移植到PS後，新版本於強化後便變得更「多聲多氣」，人物對打時更見活潑，似乎用可愛來形容也挺恰當。

異類格鬥援助——魔法

基本上如只是拳腳加必殺技的攻擊，遊戲便會流於一般搏鬥限界，而「魔劍道2」便以魔法作為攻擊及防守的輔助，令遊戲生色不少。





魔法1　HP回復

↓↙←＋魔法

魔法2　加倍攻擊力

→↓↘＋魔法

魔法3　防禦力加倍

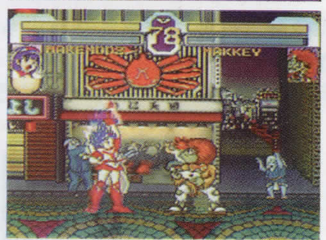
←↓↙＋魔法

魔法4　對手攻擊力減半

→↘↓＋魔法

魔法5　對手防禦力減半

↓↘→＋魔法



簡易必殺技指令

對於部份人仕來說，複雜的搖桿指令簡直是地獄般的發明，而此遊戲為照顧患上「搖捍恐懼症」的玩家，於是便設定了三項必殺技的簡易指令。

R2＋→	隔空攻擊／突進攻擊
R2＋←	連續攻擊
R2＋↓	對空上昇攻擊
R1＋R2	魔奧義攻擊
R1	魔劍氣回復







關於防守

既然攻擊也有簡易指令，故防守方面也理所當然地有較簡單方法吧，而在OPTION畫面中，玩者便可於按鈕設定中選擇自動防守。此外，遊戲中當人物前衝或後跳時也會處於無敵狀態中，可說十分便利。



畫面有啲乜

1. 元氣計
相等於体力，扣盡便會敗陣。

2. 魔劍氣計
即MP，使用魔法及魔奧義時會扣除，按R1回復

3. 時間
比賽剩下的時間

4. LEVEL
只在故事模式中使用，LEVEL越高，HP及MP便越多，而防禦力也會增強。

5. 經驗值
比賽中每次攻擊到敵人，經驗值便會增加，而比賽完結後便會以此提升LEVEL，故多用連續攻擊便會較快昇級。

魔劍道2號（劍野光）



拳導砲　↓↘→+P
連打擊　P連按
赤紅DASH　→↓↘+P
光連腳　↓↙←+K

＜魔奧義＞魔火亂鬥
↓↘→↓↘+魔法

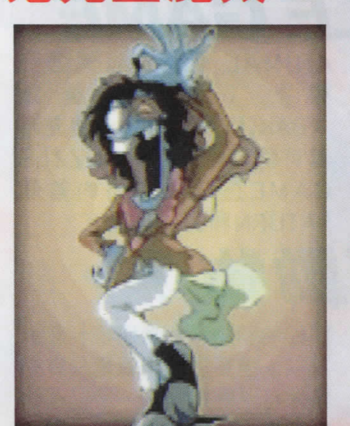
足球妖怪 魔足球



MAGICAL SHOOT
←（貯）→+K
HAMMER HEAD KICK
↓（貯）↑+K
TORNADO SHOOT
↓↙←+K
RIB TING THROUGH
↓↘→+K

＜魔奧義＞RED CARD
↓↘→↓↘+魔法

喪屍藝人 魔鬼死血魔太



腐亂拳　↓（貯）↑+P
屁股拳　↓↙←+K
悟空袋　↓↙←+P

＜魔奧義＞甚麼呀砲
↓↘→↓↘+魔法

魔貴婦



魔華爾茲　↓↘→+P
天鵝飛踢　↓↙←+K
魔DASH　↓↙←+P

＜魔奧義＞瑪祖卡舞
↓↙←↓↙+魔法

主婦魔莉莉



啊唷唷Attack　↓↘→+K
大嬸啞令　↓↘→+P
碌呀碌呀碌呀 ←（貯）→+K

＜魔奧義＞大減價滿載而歸
↓↘→↓↘+魔法

人魚妖怪



SHARK ATTACK　↓↓+K
求愛之吻　←（貯）→+P
愛的肌肉　↓←+P

＜魔奧義＞愛之約會
↓↘→↓↘+魔法

怪造人間 魔基格



HAND GUN！　↓↘→+P
超加速 ↓↙→+K
MAXIMUM BOOST　↓↓+K
魔基格KICK　↓↘→+K

＜魔奧義＞剛HAND GUN！
↓↘→↓↘+魔法

網球妖怪 魔鏡羅



ROSE SHOOT　↓↘→+P
GRAND ROSE SHOOT
↓↘→+K
ROSE SMASH　↓↙→+K
REAPS ROSE　↓↓+P

＜魔奧義＞BLOODY ROSE
↓↘→↓↘+魔法



ST-V的第一隻PUZZLE GAME
BAKE BAKU ANIMAL
世界飼育係選手權

製造商：SEGA
發售日：11月10日
價格：4800日圓
容量：CA-ROM

SS　PUZ　MEM. CARD　2P.

AM3研的可愛PUZZLE GAME

相信很多朋友都知ST-V是甚麼東西，還未知？那就是SATURN的街機形態，基本性能完全一樣，只是ST-V是用ROM而SATURN是CD-ROM，所以在ST-V底板上推出的遊戲便可以很快便移植落SATURN，而且質素還有保證。除了先前的《水滸演武》和《GOLDEN AXE DUEL》外，還有今次介紹的PUZZLE GAME《BAKU BAKU ANIMAL 世界飼育係選手權》（以下簡稱為《BAKU》），而這一隻充滿着可愛動物角色的PUZZLE GAME正是AM3研的首個SATURN和ST-V作品。

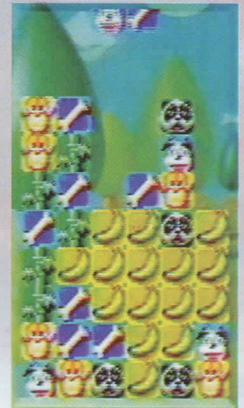


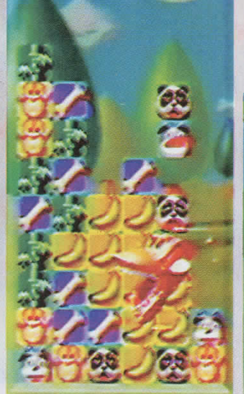
怎樣餵動物？

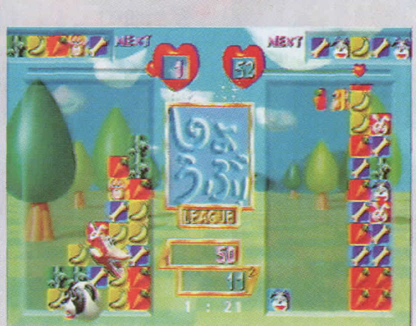
《BAKU》可說是一個全新概念的PUZZLE GAME，而當中亦揉合了一些固有的玩法。

先講不同的地方，一般PUZZLE GAME都是把一個固定數目以上的相同方塊連在一起才可消去（例如《PUYU PUYU》是要4個以上的相同PUYU）。而《BAKU》最不同的地方就是它把方塊分成兩個類別，就是動物和所需的食物，消去方塊的辦法就是要將匹配的動物和食物連在一起就可以，但要注意的就是只有動物才可以吃掉食物，所以不論將多少相同的食物堆在一起都是不能消去的，反過來只要有一隻動物便可吃掉所有相連在一起的食物。

另一方面，一些已有的玩法（例如食連鎖後便有一定數量的方塊向對方攻擊）亦滲入了《BAKU BAKU》中，讓大家更易掌握《BAKU》的精髓。


◆無論將多少相同的食物相連都不能消去


◆但只要一隻配合的動物便可一次過吃掉它們



◆將一個食物放下去兩隻動物中間


◆那麼兩隻動物便會一起吃它













連鎖攻擊

若單是逐塊逐塊地消去，便會很難將對手擊敗，只有善用連鎖才可以向對方投下大量方塊，直至淹沒對方為止。

簡單的2連鎖



◆配合的動物下來了，食物眼看會被吃掉



◆但不要馬上吃瞥掉它，用另一種食物隔着它們



◆等待着另一隻動物把中間的食物吃掉便可完成！

基本的3連鎖





◆就和2連鎖一樣的步署



◆再安排多一組連鎖，仍是要忍一忍口



◆3連鎖準備好了，將對方置之死地吧

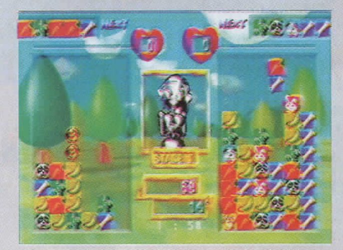
解難除厄的「BB COIN」



◆打橫放則可以將兩組不同的方塊消去

當遊戲經過一段時間，便會出現一組「BB COIN」，而當這些「BB COIN」一碰到任何一塊方塊後，便會將相同的方塊一次過消去，如果先前的方塊擺放得好或是運氣好的話，便會因此產生更多連鎖。

要注意的是「BB COIN」只會對正下方的方塊產生效應，即是説，如果將「BB COIN」橫放的話，便會有兩組方塊消去，但將它直放的話，便只會有一組方塊消去。

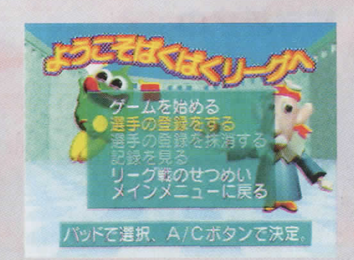


◆而垂直放則只可將一組方塊消去











比ST-V版更充實的模式

街機模式

與電腦對戰的模式，是和ST-V版相同的，而在途中亦可以容許挑戰者參與。假若完成了的話，便可以看到爆機片段。



聯賽模式

當然是SATURN版獨有的模式。可以輸入自己和朋友的名字，然後互相對戰，彼此的勝負都會紀錄在案；當然，參賽越多和勝出越多，排名自然越高。

飼育係技術者試驗

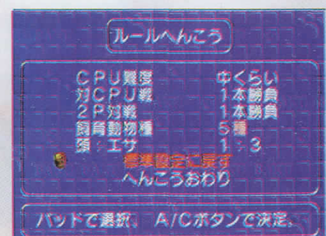
亦是SATURN版的獨有模式。和電腦對戰後會計算你的攻擊POINT，連鎖POINT和作戰時間POINT，跟着便會定出你的段數。若果閣下的技術越高，便會取得更高段數。

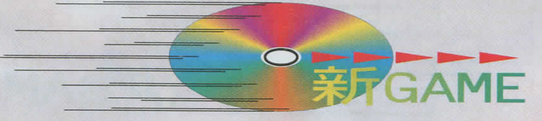
可以自行調校的規例

SATURN的另一個特點，就是可以循着自己的喜愛去SET UP遊戲的難度，而其中的飼養動物數則可以校出場動物種類的多少，新角色小老鼠便是在此校出來的。另外亦可在此調校出動物與食物的比例，而筆者則認為原本的1:3是最好的比例，不過若是為了增加刺激度，改變一下原來的規例也是無可厚非的。









From TV animation SLAM DUNK SD HEATUP !!

製造商：BANDAI
容量：12M
價格：9800日圓



文：喬丹

雖然這已是SLAM DUNK系列的第三彈，但在超任上以純動作形式的「入樽」遊戲卻是第一作，使用了Q版的角式，加入了華麗的必殺絕技，令到原作的獨特神髓能忠地表現出來。櫻木花道，又再一次踏上全國大賽的舞台。



OPENING

因為本遊戲的故事設定由最初的陵南練習賽至全國大賽的豊玉，所以連OP也有三個不同的版本，玩者終於可以看到穿上紅黑色AIR JORDN的櫻木了。



首次看到如此模樣的櫻木

操作方法

進攻模式中：

Y——射球 / 加速
B——傳球
X——必殺技
L——選擇向左傳球隊友
R——選擇向右傳球隊友

防守模式中：

Y——盜球
B——緊逼盜球（當對方球員運球時）
——跳起（當對方射球或搶籃板球時）
A——加速
L——切換操作球員（向左）
R——切換操作球員（向右）

其他事項：

跳球——當畫面上方出現jump字時按Y。
射球——球未帶過半場是不可以射球的。
籃板球——當球不入時，可先按Y Screen out，再按B取球。
盜球——筆者建議使用B掣的盜球，因為這樣較少犯規。
犯規——本遊戲的犯規出現次數可算是眾GAME之冠，就算玩者忍得住手，電腦也往往在盜球時犯規，為免球員五犯離場，還是多加留意。
球員體力——當體力下降時是會減低入球率，可是入球是可以增加體力，所以應多爭取入球。
球隊能源——持球，傳球和入球都是可以增加球隊的能源，當能源滿時便可使用必殺技。相對當犯規或被入球時能源則會減少。
暫停、換球員——任何一方開球時按START。

OPTION

每次比賽前，玩者都需要先選擇操作模式和攻防陣式。

操作方法選擇——全隊操作 / 單一球員操作。（筆者建議用全隊操作。）

出場球員選擇——選擇出場球員和球員位置。

操作角色選擇（單一球員操作時適用）——選擇玩者所操作的球員。



操作選擇的畫面

陣式設定

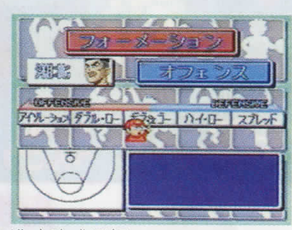
進攻陣式——湘北本身的進攻主要靠籃下的攻擊，所以筆者建議使用「ダブル・ロー」、「ギブ&ゴー」或「ハイ・ロー」等陣式。

防守陣式——防守方面，因為不用顧及球員體力，當然是使用人盯人的「マンシーマン」了。

球隊作戰設定——玩者可選擇球隊作戰時主要的戰術，分別是「基本最重要」、「對抗射球」和「對抗傳球」，對於一些入球率高的球隊如豊玉等，便使用對抗射球戰術為佳。

特別射球——流川、仙道和花形是可以使用跳後射球的，方法是運球時站定一會，等敵人走近盜球時立刻按Y射球便可。

——基本上有很多球員都有半空拍球入藍的絕技的，但條件上一定要特定的球員組合才可使出。而當中如仙道傳球給福田或宮城傳球給流川等，只要拍球的球員先在禁區附近站住一會，而傳球球員則於三分線附近作傳球便可使出。



進攻陣式選擇



防守陣式選擇



球隊的作戰設定

櫻木要剃光頭才可使出半空拍球入藍

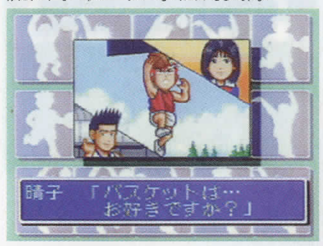


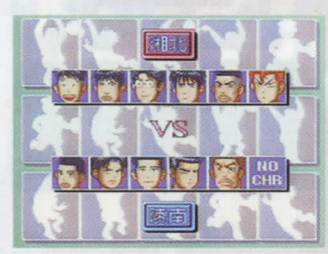
流川的向後跳射可作三分投射

陵南練習賽

因為晴子的一句說話，櫻木花道加入了湘北籃球部，而首戰便遇上有名的陵南籃球隊。

單計實力，仙道和魚住是非常利害的，可喜的是其他球員的入球能力不高，正是發揮我隊籃板球功夫的時候，只要穩建地打，便可將分數慢慢拋離，玩者也可用安田趁對方的對開到植草手上時盜球，成功率也不低。木暮的三分球不太準繩，還是多用流川爭取二分球較為實際。





三浦台

武園一戰後，全國大賽便會開始，就在預賽前三井和宮城便會歸隊，湘北就以這強勁陣容，與三浦台展開神奈川預賽的第一戰。

對於一些以區域聯防的球隊，打法大致是相同的。首先是要控制比賽的節奏，進攻不用那麼著急，可多使用傳球來製造機會。今場起多加了三井的三分外投，比賽應該變得較輕鬆，唯要注意三分前盡可能站定多一會才射，那可以增加入球的機會。





翔陽

進入了最後八強，湘北遇上前所未有的強敵——去年第二名出線的翔陽，隊中的藤真、花形等都是神奈川數一數二的高手啊。

要穩勝這一場比賽便要在上半場的時間裡盡量將對手拋離，因為藤真只會在下半場落場比賽。以湘北的實力，在上半場拋離對手十數分絕不是難事，下半場則要好好地死守，特別要留心藤真的盜球非常利害，一不留神便會出事呢！

再戰陵南

接著下來的，便是陵南了，因為福田的加入，陵南的攻擊力可說大大增強，而這一戰，也就是決定能否出線的重要比賽。

福田的攻擊可真是強勁非常，幸而他的的中遠距離投射往往欠缺準繩，而且他們也沒有三分投手，所以玩者可多用三分球來慢慢拉開比數。當然，使用犯規戰術也有很好的效果。

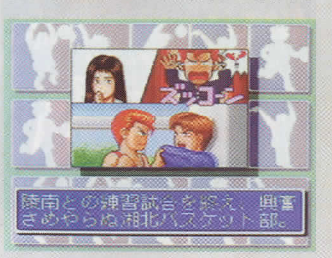




武園學園

陵南練習賽之後，湘北再與武園學園進行練習賽，而櫻木所遇的，便是以前的情敵小田，為了證明自己是籃球健將，櫻木誓要揭盡所能。

基本上武園跟陵南的實力差不多，唯是武園各人的能力較為平均，小田、三浦等球員均異常活躍，取分極多，不過實力始終有限，先守好籃板球，再配合盜球的戰術，要贏已不是難事，玩者到此也應學會跳起搶籃板的時間，射球前也不防先作一吓假動作，趁敵人還未算強時多練習基本功夫吧。





津久武

預賽的第四戰，話說晴子早上練習時遇見南鄉，南鄉即被晴子迷住，櫻木只好以籃球比賽作為爭奪晴子的決鬥。

南鄉的球技可不是簡單的，加上峰健太的入球，得分能力絕不可小看，可幸伍代甚少投出三分球，若不是的話後果更不敢設想。玩者可多投三分球為基本的戰術，甚至亦應可以使用必殺技時作三分之用。此外不要為了好看而使用些華麗的入樽，減少得分。





海南

進入最後四強，第一戰便是去年冠軍——王者•海南，勝了它便能成為神奈川的王者了，但王者的道路可不易走的！

海南不懈是強隊，單是人盯人的防守已教玩者手足無措，尤其阿牧在盜球時的身手堪稱一絕，加上神百發百中的三分球，要勝出好像沒有希望了。但對手緊密的防守道出了一個重要的信息，就是對方犯規的次數也同樣增多了，玩者大可利用這點，使出「惡魔技」——犯規戰術，玩者可使球員背著對方「揚來揚去」，引誘對方犯規，先來是阿牧，接著是神和清田，如此一來，就算已輸掉二三十分也可以追回，筆者便試過在落後一百分之下使對方五個球員犯規離場而反敗為勝（註：當對方只餘下一名球員便被判敗陣。）

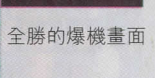
豐玉

幾經辛苦，終於獲得出線權，而全國大賽的對便是被評為A級球隊的豐玉，但湘北卻只是C級，賽力真是相差很遠嗎？

豐玉球員的實力是眾隊之冠，很多隊員都有射入三分球的能力，尤其是阿南更有百步穿楊之術。要勝他們可使用犯規戰術，若不喜歡也可以用爭取每個入球為基本打法，只要每一球都不射失，便可以利用盜球或籃板球作為反擊的武器。當然，進攻之餘別忘記對方的籃板球也有一手，小心為上。

勝利！！

豐玉之後，便是上年的冠軍——山王。但本遊戲也在此作一個段落。另外一提的是本遊戲也是有兩個爆機畫面，枝節在於對海南一戰勝利與否。希望大家也能親眼看齊兩個爆機畫面吧！





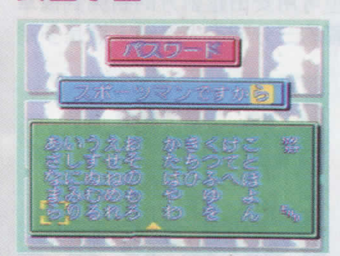
全勝的爆機畫面



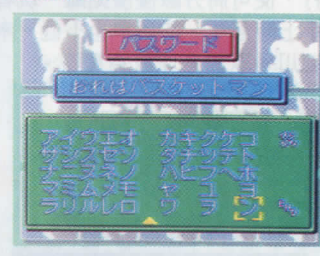
輸給海南便可看見光頭櫻木

各關密碼

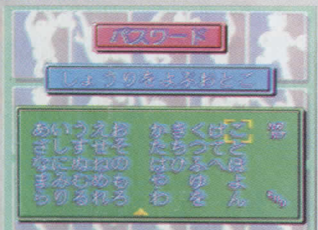
武園學園



三浦台



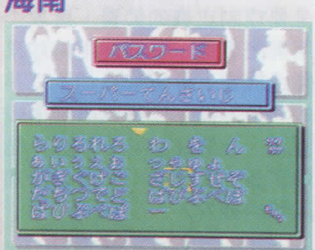
津久武



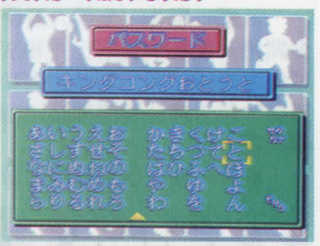
翔陽



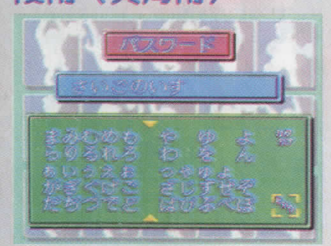
海南



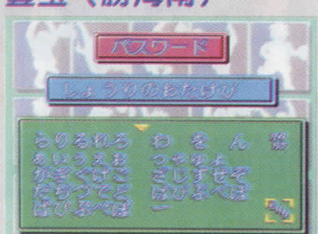
陵南（勝海南）



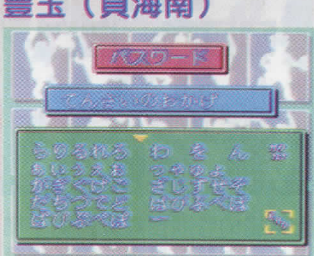
陵南（負海南）

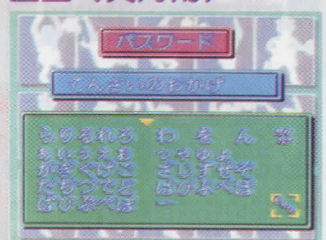


豐玉（勝海南）



豐玉（負海南）





必殺技篇

在遊戲中，玩者是可使用華麗的必殺技的，就讓筆者為大家作個介紹吧！（註：射球系較近三分線方可使用。而上籃或入樽系則可在半場內任何地方使用。）

湘北



櫻木——爆炸入樽



赤木——猩猩灌藍





流川——火焰入樽





三井——火焰射球





宮城——閃身上藍



木暮——回憶射球

潮崎——閃光上籃



安田——閃光射球

陵南

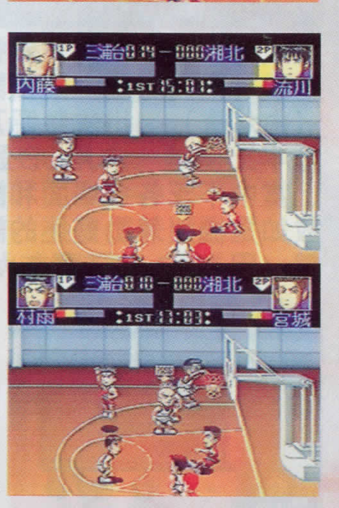
植草——閃光射球
池上、越野——閃光上藍



福田——假身射球

魚住——人猿灌藍





仙道——藍火焰入樽

三浦台

高津——閃光射球
宮本、荒木——閃光上藍

內藤——強力入樽

川崎——火球入樽



村雨——強力入樽

翔陽

長谷川、伊藤——閃光射球
永野——閃光上藍



滕真——高熱射球

花形——火焰後跳射球



豐玉

矢島、岩田——閃光射球



板倉——大車輪上藍



南的撞上藍

武園

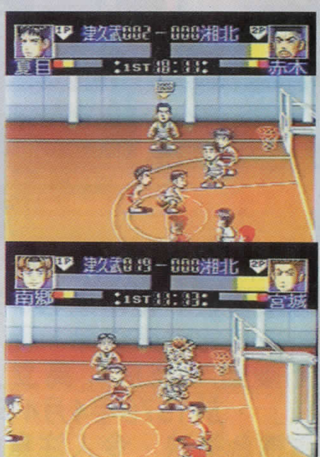
黛、三浦——閃光射球
下野、結城、宇崎——閃光上藍



小田——電殛入樽

津久武

峰、和泉、田村——閃光上藍



夏目——交叉盤球上藍

伍代——高熱射球



南鄉——電殛入樽

海南

武藤——閃光射球



牧——閃身上藍



清田——猴子入樽



神的射球



高砂——火球入樽



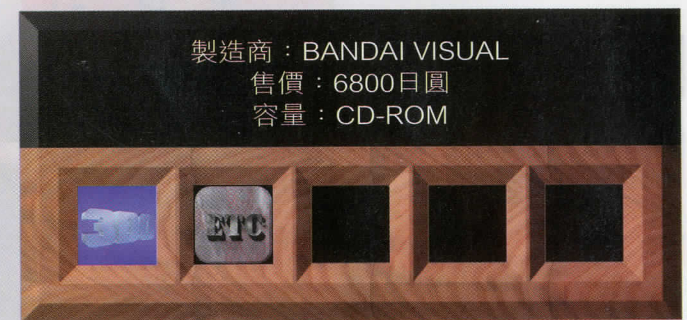
宮益的結射球

岸——旋風上藍

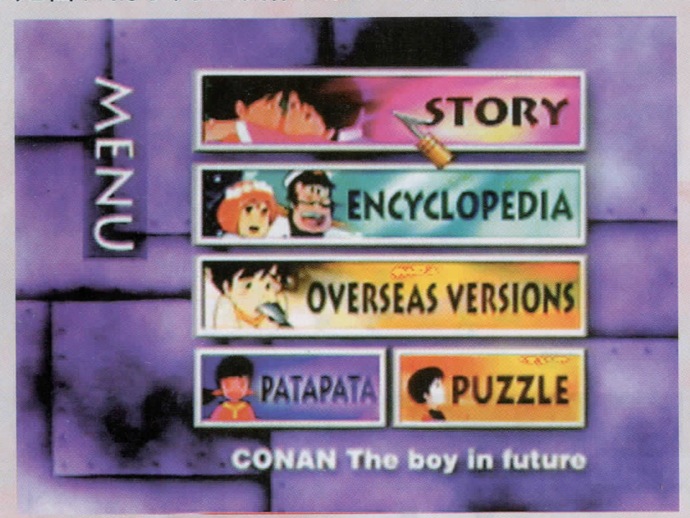


動畫迷無理由唔買嘅嘢

高立的未來世界



「高立的未來世界」這名字，相信歲數有2字的讀者定必有印象吧。對了，它便是多年前於無記播映的動畫作品，而早年亦曾於亞記中重新配音播出。至於「高立」原名為「未來少年高立」，於1978年4月4日至10月31日在日本NHK電視台播映，令人注意的除是出色的製作外，便是當日的小角色製作人員，今日大多已貴為大師級人馬，當中較為一般香港動畫迷認論的便有宮崎駿、高火田勳、奥田誠治、石黑昇、富野喜幸（由悠季）、川尻善昭及鈴木考義等。至於遊戲基本上便是一本用CD登錄的「高立」特集，加上當中不乏各名場面和設定的資料及動畫片段，故如是機迷兼動畫迷的話，根本絕不能錯過此遊戲，因為LD SET實在太貴了！





ENDING畫面



連序幕也有





第一話二人相遇的名場面

STORY

基本上故事模式便是寶庫一個，當中共收錄了OPENING、ENGING、序幕及全二十六話的各名場面，而且更以動畫播出，包保能令擁躉們大為滿意。





OPENING畫面



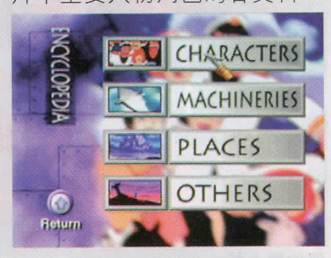
毒蛾號登場

ENCYCLOPEDIA

CHARACTERS

在此模式中，玩者可從中看到各部份的設定及有關連的動畫片斷。至於CHARACTERS一項便是觀看片中主要人物角色的各資料。







高立點解咁激？

MACHINERIES

在此項目中，玩者可看到片中所有曾出現過的機械及其資料。此外一些特別的機械如「毒蛾號」便更有其名場面的動畫選看。此外選定找尋目標後，便可轉項到STORY項中欣賞當有關話數中的名場面。

PLACES

於「高立」的世界中，陸地己是最為珍貴的天然資源之一，故有關的設定也必定巨細無遺吧。而在此模式中，最為人熟悉的當然是英達士多及殘

OTHERS

在謂「其他」，當然是剩下來無法歸類的項目吧，但內容則絕不碎料。









OVERSEAS VERSIONS

此模式中共收錄了「高立」五個海外版本的片斷，當中有英語版、韓語版、意大利語版、西班牙語及廣東話版，可惜當中收錄的是後期亞記的新版本。



STAFF ROLL中可發現不少大人物





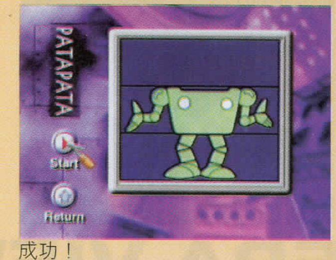
每種語言版本也有不同的片段



連如此細緻的設定也有收錄

PATAPATA

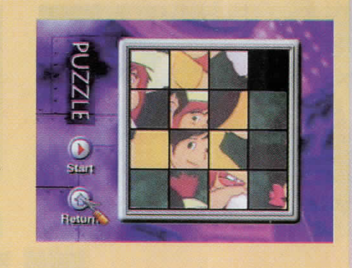
一個純粹遊戲的遊戲。玩者在按鈕後，畫面中的三塊圖版便會轉動，再按後會開始停止。而目的便是將拼合回正確的人物，可惜即便成功了也沒有什麼特別事情發生。

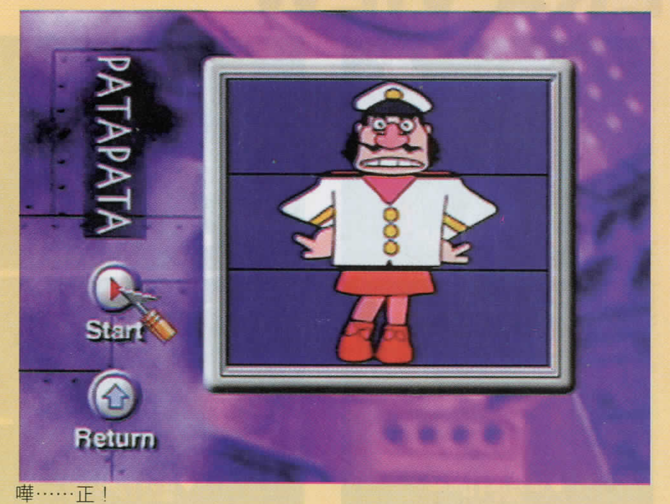


成功！

PUZZLE

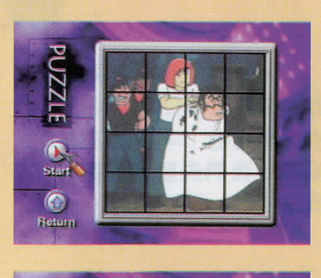
每次也有不同的版圖，而遊戲目的便是將已調亂了的十五塊堆版回復舊貌。可惜即使完成了也不能將圖片貯存成照片集，實在令人有一點點失望。

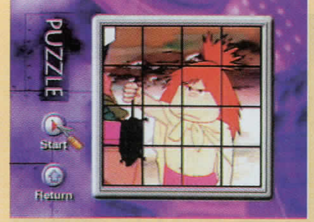


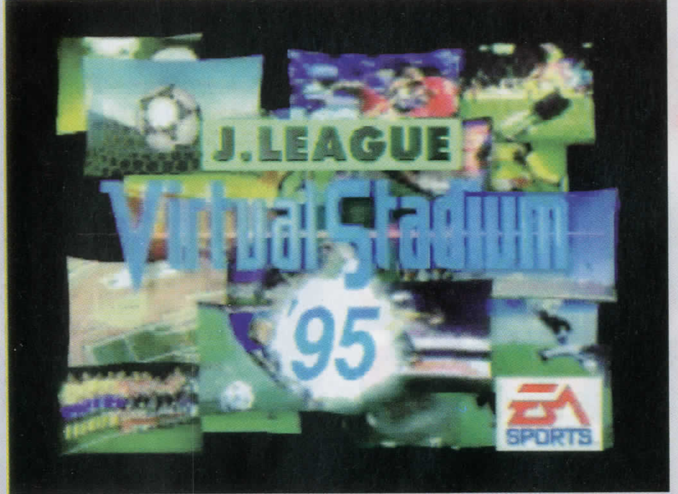


嘩……正！









萬眾期待的3DO名作
J. LEAGUE VIRTUAL STADIUM 95



一個令足球迷雀躍萬分的續編

隨著足球運動在日本大行其道，一些商人便不停地推出商品，其中，當然少不了遊戲機的份兒。在去年年尾推出的《J. LEAGUE VIRTUAL STADIUM》可算是3DO眾多遊戲中最受歡迎的其中之一，因為《V. STADIUM》充滿了現場的氣氛，加上球員有著細緻的表現等，相信已經有很多3DO用家把它買了下來，大玩特玩。



然而，日本的J. LEAGUE又駐再到了新的一個足球季，球員們的去向當然有所改變，其中最矚目的包括了日本的國寶—三浦知良終於由意大利的球隊熱那亞歸來，重投要的母會川崎讀賣，而且各大球隊亦加入了不少新的球星。而EAV亦在這時推出了《V. STADIUM》的續篇《J.LEAGUE VIRTUAL STADIUM 95》。

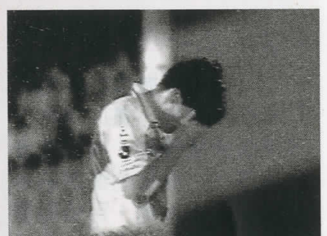


比前作更精細的動作

今集最主要的改良就是遊戲中的球員比前作有著更細緻的動作，而且在球員拿到波時便會將該位球員的「尊容」顯示在螢光幕上。當然，少不了的就是收錄很多真實的J. LEAGUE片段，無論你是輸或贏，都有一班球星陪你，從中亦可看他們苦與樂的一面。







豐富的CAMERA VIEW

若是在次世代機中的足球遊戲只得一個視點，相信怎樣也說不過吧，幸好此GAME並沒有令我們失望，一共有7個視點。















控制操作解說

控球在腳時	
方向＋A掣	大腳傳球
方向＋A掣＋L/R掣	同時按下後跟據時間的長短放手便會有不同的速度。
方向＋B掣	按照方向作短傳
方向＋B掣＋L/R掣	「撞牆」式傳球，原先運球的球員同時按下B掣＋L/R掣，當決定與誰作「撞牆」時便按下方向掣和放開B掣將球交與那球員，然後再放開L/R掣將球交回原本的球員。
C掣	射球/頭搥
L/R掣	在射球和傳球時改變方向

球不在腳時	
A掣	鏟球
B掣	選擇操作球員
C掣連打	衝刺
C掣連打＋L/R	衝向最近的對手
C＋L＋R	撞向最近的對手
A＋C	故意倒地(詐死)

比賽前要注意的地方

移動範圍

後衛，中場，前鋒的移動範圍設定；直接影嚮球隊攻擊和防守的深度



隊型

按照隊中球員的能力排出最適合的陣式；在比賽中突然改變陣式往往會有意外的收獲



戰術

在賽前決定好一切的行動方法，是守是攻也要及早決定；另外，隨着形勢的強弱也要更改戰術去適應比賽



多人對賽

和前作一樣，最多可以6人同時對戰，除了3對3外，更可以4對2或是5對1；實在增添了不少樂趣



遊戲模式

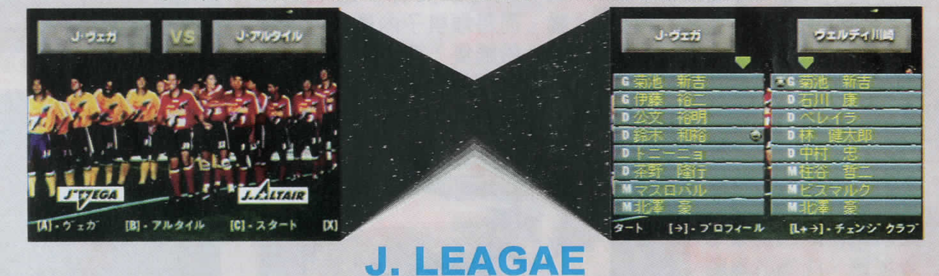
基本對戰

揀出自己喜愛的隊伍與朋友們或電腦的一場過對賽



ALL STAR明星賽

可以自行地編出兩隊明星隊互相對戰，可說是「最強對最強」



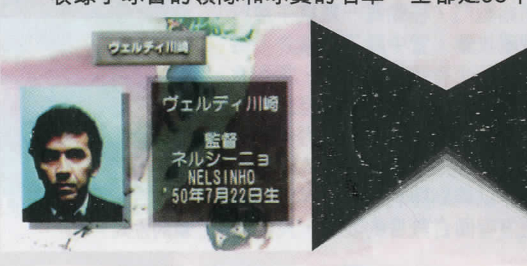
J. LEAGAE

可以選出一間或以上的球會作聯賽，在漫長的戰中是需要極強的實力

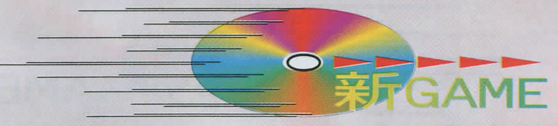


球會資料集

收錄了球會的領隊和球員的名單，全都是95年的最新資料，球迷不容錯過。









紺碧艦隊

幻想的第二次太平洋海戰



相信如果曾經玩過3DO版本「紺碧艦隊」的玩家們，必定曾為那種煩複的指令數目而被嚇怕，或者甚至乎無法進入戰鬥畫面。而今次 ANGEL 公司有見及此，於是在移植成超任版本時便將指令簡單化。

遊戲模式

本遊戲是以日本大受歡迎的小說、漫畫「紺碧艦隊」所改編而成的，並將有關的連場大海戰以模擬戰略方式再次重現大家眼前。遊戲背景可以說是以二次世界大戰時的「太平洋海戰」為骨幹，但設定卻和史實背道而馳。而模式是以原作的四卷故事為主體，成為故事劇本模式及演習模式兩種。在遊戲中，玩者可以指揮新生大日本帝國海軍的航空戰機、艦船，最特別的是一個棋子（每架機或艦船均在畫面上佔一格位的）內可以擁有多過一隻戰艦，而每顆棋子內最大可以兼容六艘艦隻，而艦載機的一顆棋子內則由十六架機組成。



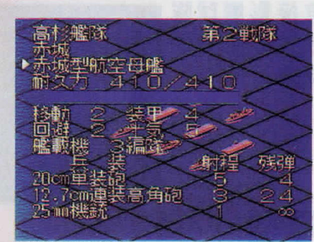
遊戲開始時是觸發太平洋海戰的一九四一年的十二月十八日早上六時夏威夷群島中的歐胡島。

掌握戰略指令的操作進行戰鬥

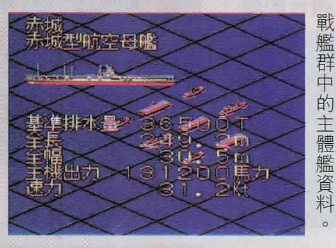
選擇故事劇本模式便會依據原著的故事順序進行，途中也會有交代故事的動畫畫面，至於畫面先會說明每一版的戰況以及勝利條件，接着會是報告日美雙方開發的新兵器，如果在上一版完成時投資開發新的兵器，那到下一版時便可以配備新兵器。開戰前，大致上是故事說明、勝利條件提示及新兵器報告，最後才開始戰鬥，移動每一顆棋子進行戰略攻擊。當中除了飛機外，每顆棋子也有設定耐久力，當到達零的時候便算被毀滅，至於飛機則以剩餘機數代替耐久力，而棋子便以此作基本本錢來打敗敵軍，以達到勝利條件。另遊戲內並沒有回合數目的限制，只要能完成遊戲指定的勝利條件便可以自動過版。而每當完成一次戰鬥（一版）之後，同樣會有兩軍在戰鬥中的損毀報告，接着便是收支統計報告，如果自軍的損毀情況不是太嚴重的話，那便可以將修理費用的支出加以壓止，從而令國防予算變成盈餘狀態，這時候若果有充裕的資金便可以考慮將部份資金放在一些如新兵器的開發，又或者用於新生日本大東亞共榮圈內的各個地域經濟投資。當然，若果運用得宜，確實是可以大大增強己軍的兵力。



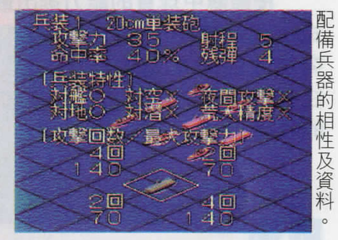
開戰前的戰略步署及地形分析。



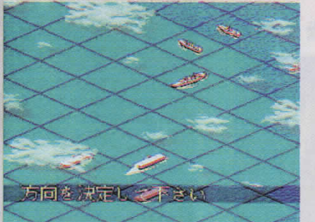
戰艦的狀態表。



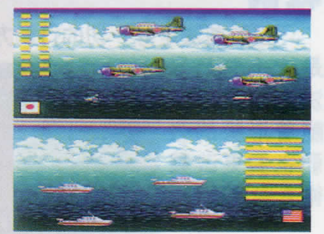
戰艦群中的主體艦資料。



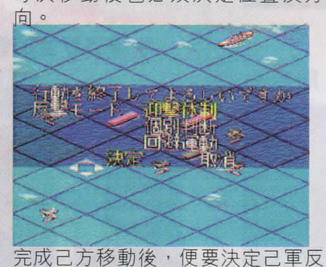
配備兵器的相性及資料。



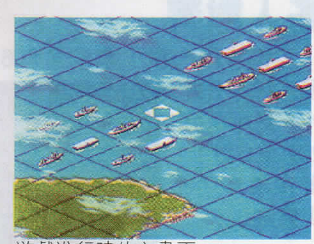
每次移動後也必須決定位置及方向。



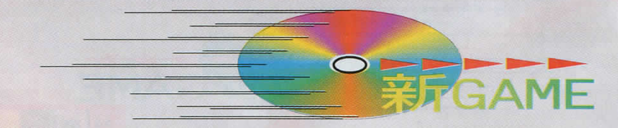
魚雷機正進行魚雷攻擊。



完成己方移動後，便要決定己軍反擊的方式。



遊戲進行時的主畫面。



爆擊機進行對地面致命的俯衝轟炸。

非常簡單的指令。

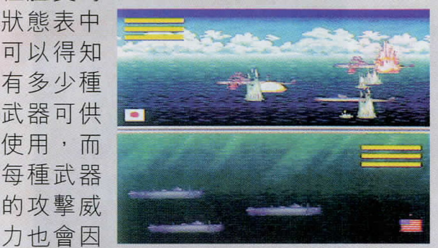
關乎自軍整體安全的艦對艦戰。

棋子的運用及對策

由於今次ANGEL公司將遊戲內的指令簡單化，故玩起來也會變得較容易掌握。但雖然如此，試問一位從沒有接觸過軍事常識的人，又怎會明白行軍之道、克敵致勝的方法呢？因此，對棋子（艦船、戰機甚至乎兵器）也應該有一定的認識才可以較容易通往勝利之道。

另在遊戲中，位置及方向也是十分重要的。所以，每當移動後，其前後方向的選擇便變得十分重要。又或者飛機的飛行高度、潛水艇的潛航深度也足以影響全盤戰局的發展，而棋子的安全與否也是由此來決定的，因此應慎重考慮後才決定。

對於船艦而言，其位置及方向也會影響到武器的攻擊力。而從各種艦隻的狀態表中可以得知有多少種武器可供使用，而每種武器的攻擊威力也會因為攻擊方向的不同而有所差異。如果是飛機，那飛行高度便會直接影響到命中率及回避率，而遊戲中有成溫層、高、低三種高度選擇，如果是轟炸機便沒有限制高度，可以作俯衝攻擊。而在遊戲中扮演暗殺角色的潛水艇，其潛航深度和飛機的飛行高度大致相同，同樣影響到攻擊的命中率。但如作浮上攻擊，則會有被襲擊的可能，至於如何掌握，那便要靠自己的判斷了。


潛水艇進行暗殺式的水魚攻擊。

攻擊要點

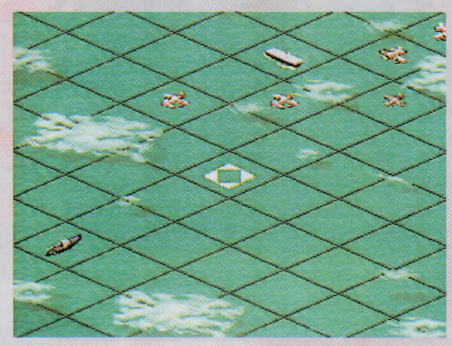
要取得致勝之道，有一句説話是「知己知彼，百戰百勝」，因此若能掌握敵人的武器情報資料便會無往而不利，不過當然先要知道能克制敵人的武器，並知道兵器的特性。在此，認識何種兵器在攻擊後可得百份之百的收獲便顯得十分重要。

基本上，除了運輸船外幾乎所有在畫面上可以移動的棋子也必定配備多過一種的兵器，因此只要加以配合環境，並對應敵棋子的情況使用便不難攻破敵人。

除了兵器外，棋子本身其實也有一定程度的相克性的，因此，若使用有利的棋子（戰鬥機）面對敵方實力較差的棋子（轟炸機）便可取得壓倒性的優勢。若懂得運用此相克性，便可以輕易取得戰略上的優勢。還有一點要緊記的，便是在完成自己的行動回合後，一定要改變對敵的反擊方法，再加上版圖內的一些目標如油庫或城市，對佔領後再發動攻擊及戰略位置也有極大的影響，因此不要妄然作出攻擊。

兩樣是戰機的空戰，如果懂得選擇敵軍機種及攻擊位置、方向便可取得優勢。


艦對艦戰時的橫排T字攻擊。


在畫面左下方角的潛艇往往神不知、鬼不覺的向自軍艦船作出暗殺攻擊，要小心提防。

隊形戰略

在實際的海戰中，戰艦以及飛機在戰爭中是發揮非常大的作用的，故如果懂得使用戰術便無往而不利。而筆者在此亦提供一些意見，在開戰前先觀察敵情（如果是適宜進攻），然後才派出艦載機（攻戰艦時）的攻擊機（要先搭載魚雷）作出對敵艦的第一波魚雷攻擊。在對敵艦被攻擊的同時，自軍再派出艦載爆擊機或者戰鬥機作出致命的第二波轟炸攻擊。

如果是不適宜採取主動的場合，尤其是被敵艦佔了優勢地形的情況便應採取防禦措施。在艦對艦的情形，先取得在艦戰的有利陣勢並將自軍的艦隻橫排成一字，之後與敵艦成九十度角的形態，而此陣式在軍事上便被稱為「T字陣式」，此外當要記緊自軍一定要處於T字陣式的頂部（即T字上面的那一橫劃），那敵艦便會處於被攻擊的環境。

以上只是對艦時的一些意見，至於有關空戰、對潛艇的戰法，在此不作詳述。

武器相性表

	對艦	對地	對空	對潛
爆彈	有利	有利	不利	不利
航空魚雷	普通	普通	有利	不利
爆雷	不利	不利	有利	不利
魚雷	有利	不利	不利	普通
機槍	不利	不利	不利	有利
高射砲	有利	不利	不利	不利
主砲	普通	有利	不利	不利





美少女夢工廠 2



有用圖表大集合第二彈

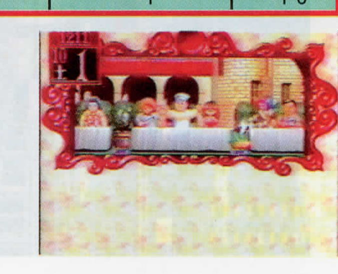
兼職的效果（1 日份）

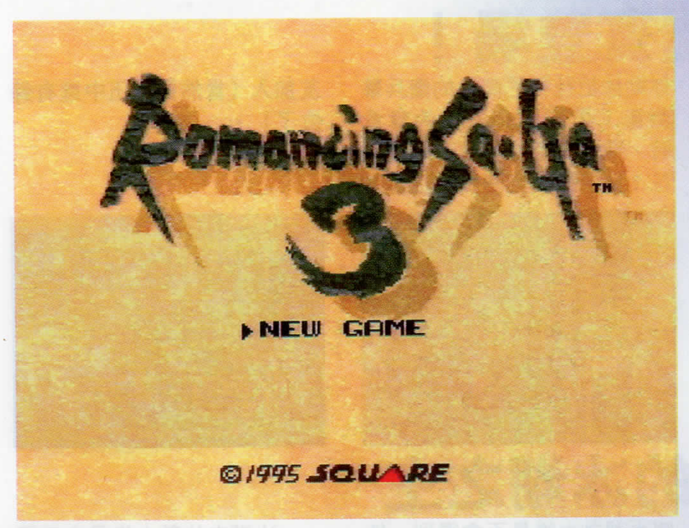
入職年齡	10歲以上						11歲以上		12歲以上		13歲以上	14歲以上		15歲以上	16歲以上
	家務（家の手伝い）	保姆（子守）	宿屋	農場	教會	料理屋	伐木（木コリ）	理髮（髪結い）	泥水（左官）	獵人（狩人）	守墓	酒場	家庭教師	黑暗酒吧（ヤミ酒場）	夜之殿堂
每日薪酬	0	4	8	10	1	8	12	20	18	8	8	12	20	45	35
體力				+1					+2	+1					
筋力				+1			+2	-1							
智力												-2			-1
氣品				-1			-2			-1					-2
色氣		-1							-1		-1		-1	+2	+3
道德（モラル）					+1								+1	-3	
信仰					+2									-3	
罪孽（因業）					-2					+1-0				+2	+1
感受性	-2	+1						+1			+1				
壓力（ストレス）	+1	+3	+2	+3	+1	+2	+4	+3	+3	+3	+5	+5	+7	+12	+8
戰鬥技術			-1-0			-1-0				+1-0					
抗魔力											+1-0				
話術												+1-0			
烹飪	+1-0					+1-0						+1-0			
掃除洗濯	+1-0		+1-0												
待人接物（氣だて）	+1-0													-1	-1-0

遊山玩水（バカンス）的效果（一日份）

	春季（3、4、5月）		夏季（6、7、8月）		秋季（9、10、11月）		冬季（12、1、2月）	
	海	山	海	山	海	山	海	山
壓力	-3	-3	-6	-3	-3	-6	-2	-3
感受性		+1		+1		+2		+1
體重			-1kg			+1kg		







ROMANCING SA · GA 3
一期完超濃縮集中攻略

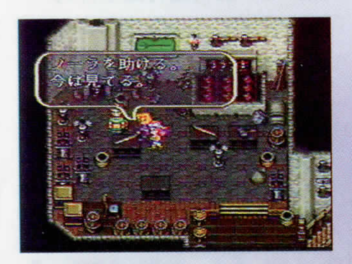


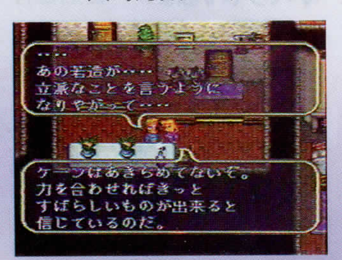
由於這是一個絕對自由的遊戲，進行事件的先後次序若是要被攻略所局限的話會令樂趣大減，所以在下今次會以列點的方式，將每一件事件的進行過程及攻略重點列出，供大家參考之用。
今次的攻略，在下是會由羅安魯侯奪回城堡時開始的，因為由這時開始，各人物才能自由地進行冒險。（J.J）

令比多拉工房重開開／令羅娜成為同伴

位於比多拉鎮（**ピドナ**）中央部份右方的工場，最初來到時是只得兩人的，當你在這時選了「幫助羅娜（**ノーラを助ける**）」，羅娜便會加入成為同伴，而工場亦會開始再度運作，你要在世界各地找尋原本在這工場中工作的工人，讓他們開發武器及防具，經這工場開發出來的試作品，你是可免費取得的，但有時也工人會向你要求特別的工具才能開始開發。ORDER了的武器，會在你戰鬥了一定次數後完成。

工人的總數是5人，反正他們的外表是一樣的，要找亦不會太難的。

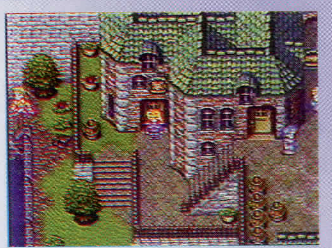






在魔王殿救出迷途小孩

先到比多拉鎮中央的房子找湯馬士（**トーマス**），到旅館休息後會發現他從圖版的左下方離開，跟着他來到位於比多拉鎮左方的舊市街，可在舊市街左下方的房子找到他，這時會知道有一位小孩阿剛（**ゴン**）在魔王殿中迷路。魔王殿就在舊市街左上方，而從入口向左走，經樓梯走到下層後不久便可找到阿剛。雖然魔王殿還可再走下去，但這時不宜過份勉強，不妨在救了阿剛後便先行離開。



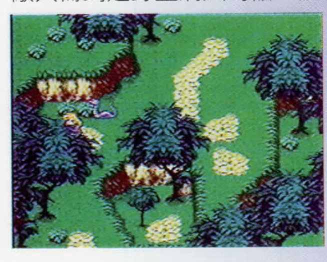


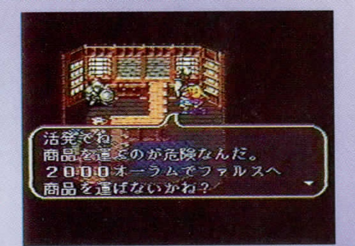
替人搬運貨物到恩馬斯

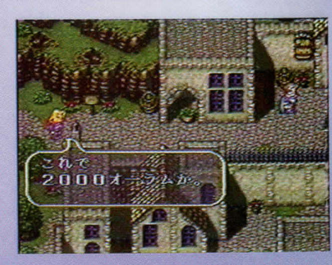
最初到達蘭斯（**ランス**）鎮時，會突然遇上一名武器店的男子，這時他會提出以1000元的代價要你替他將貨物由蘭斯村搬運到恩馬斯（**ヤーマス**）村，答應後會馬上進入一個森林，若開始這事件的時間夠早，森林中會有不少山賊，若被他們打倒則自動會進入「野盗之洞穴」，並可得到波魯（**ポール**）成為同伴。山賊的首領會提出給你錢來免除一死。若你是靠在森林中全滅敵人而到達野盜洞穴的話，波魯在這時是不會加入成為同伴的。不過，若是你太遲才玩這事件的話，山賊會被怪物全滅，亦不會得到波魯成為同伴了。

除此之外，當完成了第一次的貨物搬運後，上次在蘭斯村找你搬貨的男子會再次找你，今次是將貨物搬到法魯斯（**ファルス**），酬金是2000元，同樣會遇上山賊，但太遲玩的話就同樣只會碰到怪物。



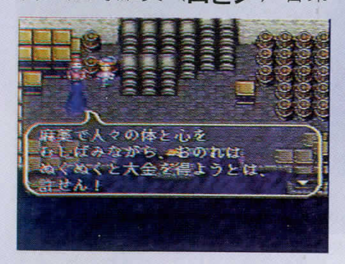


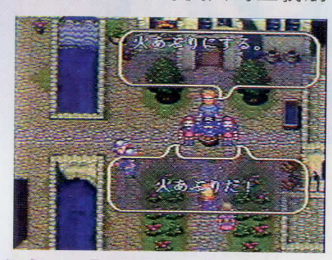




正義朋友羅賓登場！

剛到達恩馬斯時，在港口的貨倉會目擊杜科尼商會（ドフォーレ）販賣毒品的勾當，這時羅賓（ロビン）會第一次登場，然後在鎮內左下方的房子會再次碰上他在維護正義，最後是在鎮中的武器店離開時，會碰上他被人圍攻，當你助他把杜科尼商會的傭兵擊倒後，再次回到港口的貨倉時，便能讓這位所有小劍技只花1技術點便可使出的正義朋友加入（當然要隊伍中還有餘位了）。



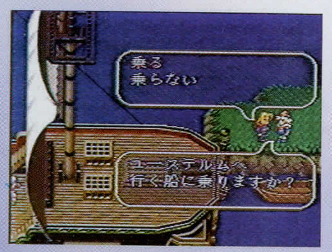



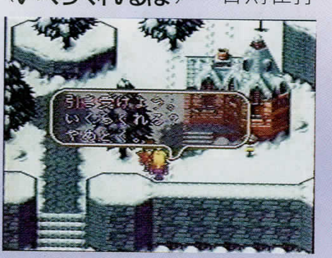


打倒冰湖中的冰湖之主

當隊伍到達約斯迪姆（ユーステルム）後，身穿紅衣的獲多（ウォード）會請求你助他打敗在冰湖中的冰湖之主，若你答應的話，獲多便會加入（當然隊伍需在5人或以下才可）並立刻出發到冰湖，要注意當他問你是否答應去擊退怪物時要答他「報酬是多少（いくらくれるば），否則在打倒冰湖之主後是不會得到一件價值800元的毛皮為報酬的，除此之外，若以哈列特（ハリード）為主角的話，一旦拒絕了獲多是不能再進行這事件的。

冰湖中的敵人均是玄武屬性的，特別是冰湖之主本身，若不以術法改變地理屬性的話，牠便能每回合回復，令你要多花不少時間。



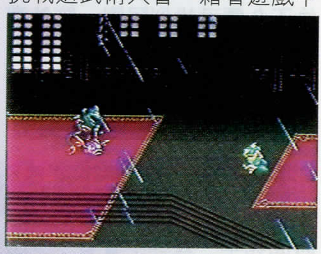
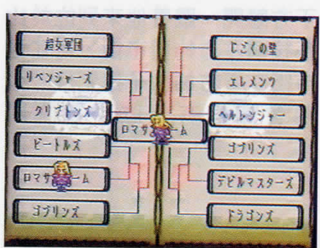




參加在芝華古舉行的武術大會

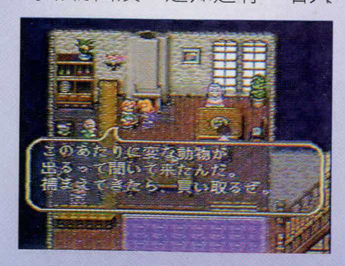
在遊戲初期已可來到的芝華古城（ツヮアイク）內，正舉行着一次武術大會，只要你走到這鎮上方的城門向士兵詢問便可參加。比賽方法是一對一進行，每次和5名敵人戰鬥，打倒每個敵人之間不會回復HP，然後戰勝4隊敵人才算是真正獲勝，雖說等級不夠高是很難取勝，但各位亦可反過來利用這點，在遊戲初期前往挑戰這武術大會，藉着遊戲中「與愈強的敵人作戰愈易學會新技」的法則，在遊戲初期讓各人學會較多強招。



在西之森林內收集奇珍異獸

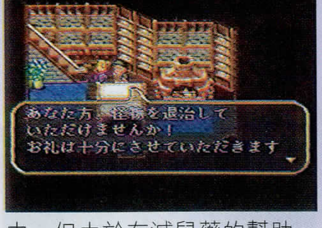
在芝華古城收集情報後，會知道在這鎮的西面有一奇怪的森林，裏面不但有很多古怪的動物出沒，還知道有一名天才科學家住在這裏。進入森林後，那些橙色小蛇形的敵人便是你要收集的四隻動物，戰勝牠們便算是捕捉成功，若將這些動物交給在芝華古酒吧的收藏家，他會開價向你收購這些動物，你還可講價三次來提高賣價，但若交給在西之森林的美女教授，她只會給你一個熱吻作為報酬，所以在這事件上不妨現實一點……






擊倒在古代洞穴的鼠群

從約斯迪姆的左上方乘駁艇的話，可來到小鎮基杜蘭（**キドランド**），若走到這裏右上方鎮長的房子，他會請求你助他擊退在鎮外古代洞穴（**いけにえの**穴）中為害村民的怪物。答應村長後，他便會帶你到這洞穴，更會在你進入後將洞口封上，迫不得已之下只有硬着頭皮幹下去吧，但就是怎也打不倒這裏的首領鼠群（**ねずみの群れ**），所以還是在碰上這首領後先行退卻吧。



回到洞穴的入口時，幸運地被約斯迪姆鎮長的女兒蓮娜（**ニーナ**）將你從洞穴中救了出來，一行人跟着回到西之森林後找那天才科學家，從她手上取得滅鼠藥（**ねこいらず**）後再度向古代之洞穴挑戰，今次竟然輪到蓮娜被困在鼠洞之中，但由於有滅鼠藥的幫助，可找到目標的位置（以滅鼠藥攻擊時受傷點數是 0 的位置），加上使用可攻擊全部敵人的術法及技，終於可將這鼠群消滅。



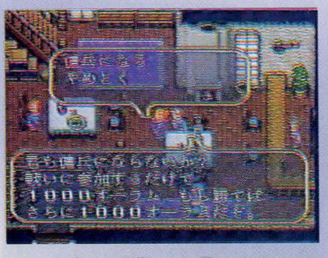




法魯斯 VS 史達靈之戰

當隊伍進入法魯斯鎮的酒吧時，法魯斯的一名兵士會問你是否要加入當法魯斯與史達靈（**スタンレー**）之戰的傭兵，報酬是出戰前 1000 元，戰勝時可再得 1000 元。若走到史達靈的酒吧，則會遇上史達靈的兵士問你要否當傭兵，報酬是出戰前 1500 元，戰勝再得 1500 元。

戰鬥會在你答應後立刻開始。基本上，兩軍之間的兵力有一定差異，若你是選加入法魯斯軍的話，應該是不會輸的，但若能以史達靈軍獲勝，則可在這事件後使用史靈鎮內的武器店。





莫撒斯的兩名術士

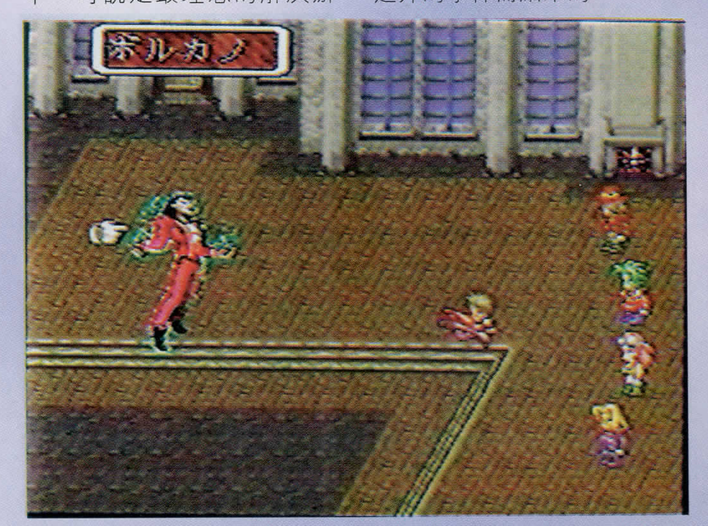
從肯格鎮（**バンガード**）的人口中，得知在肯格南面的莫撒斯（**モウザス**）鎮分為了南北兩派，互相對立。來到北莫撒斯的術士之館中，更遇上了一群敵人，擊退他們後，玄武術高手溫迪妮（**ウンディーネ**）會問你肯不肯替她把朱鳥術高手波卡羅（**ボルカノ**）幹掉，來到南莫撒斯的術士之館時亦會發生相似的事件，基本上，若你答應溫迪妮而拒絕波卡羅的話，當打敗了波卡羅後，便可將溫迪妮加入隊伍中，可說是最理想的解決辦法，但你亦可答應波卡羅將溫迪妮幹掉，甚至是最時答應兩人將雙方都幹掉，或是答應雙方後，解決在南北鎮之間死者之井的事件而結束的。













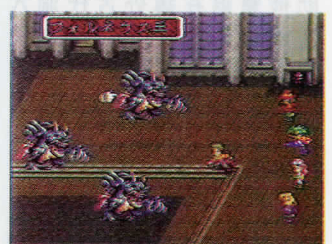
無敵人工島肯格出擊！（PART 1）

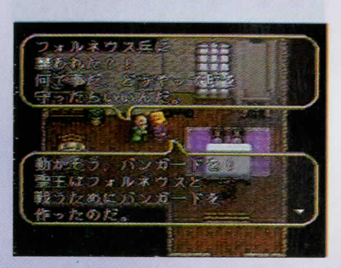
位於大陸西北方的肯格半島，其實隱藏着相當重大的秘密，它原來是一艘可在海上甚至海底潛行的超級人工島！但要令這巨島重新開動，則需要在事前花一點工夫……

當隊伍完成了一定程度的事件後，進入肯格鎮時，會發生一件殺人事件，和這鎮中自稱為艦長（**キャプテン**）的鎮長談過此事後，隊伍先到鎮上的旅館休息，果然又再碰上了殺人魔物，戰勝這敵人後，第二天再去找鎮長，眾人一致認為要打倒這連串殺人事件的黑幕——四魔貴族魔海候科魯尼斯（**フォルネウス**）的話，就必須將肯格再次開動才可，但怎樣才能進入控制室呢？原來鎮長一直所站之處，就是通往肯格地下的入口，眾人在地下室打倒首領（四隻冷靈）後，在盡頭找到控制室，但發現就這樣是不能開動肯格的，回去找鎮長商量後，得知要開動肯格，是需要有海豚像（**イルカ**像）和一班玄武術士。









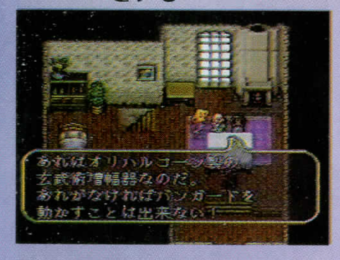






無敵人工島肯格出擊！（PART 2）

從那 可找到海豚像呢？在肯格的酒吧和店長閒談時（世間話**をする**），看見他一聽到海豚兩字便整個人彈後，便知事情有點不妥，連問三次之下，終於問出是他將海豚像偷了賣給杜科尼商會，眾人於是來到杜科尼商會的根據地恩馬斯，從中央的武器店店主口中（必須要在這裏買任何一件東西才可），知道海豚像已經賣了給黑海賊（海賊**ブラック**）。









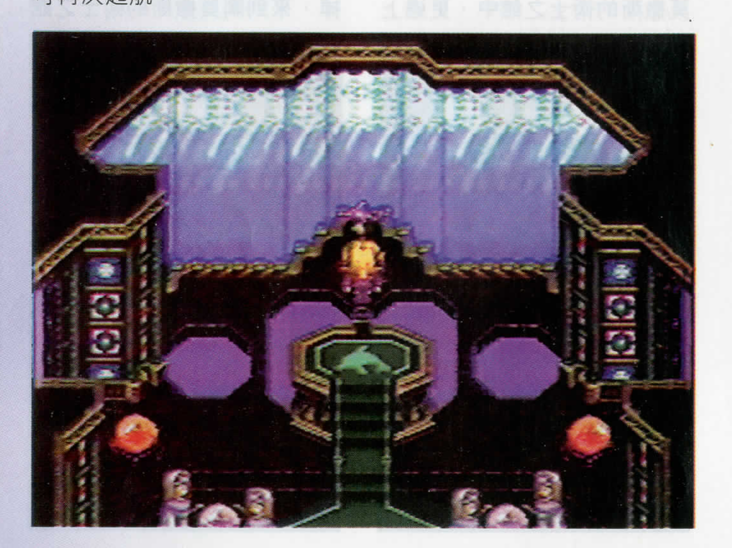
黑海賊的巢穴就在古尼安之（**グレートアーチ**）附近，一行人馬上從比多拉乘船來到這裏，在這避暑勝地中，你會遇上獨腳的老海賊哈曼（**ハーマン**），若他加入隊伍的話，便可去到收藏着海豚像的財寶之洞穴，哈曼更會在洞穴中教你走向海豚像所在之處的最快路線。這裏的其中一個機關會令藍龍出現，由於是不一定要打倒牠才能取得海豚像的，所以若是覺得等級不足時，不妨跳過攻略這藍龍的部份。

得到了海豚像後，剩下的玄武術士則可到北莫撒斯向溫迪妮提出請求，她自會將自己的弟子借給你用，再將海豚像放到控制室的最前方，肯格便可再次起航。











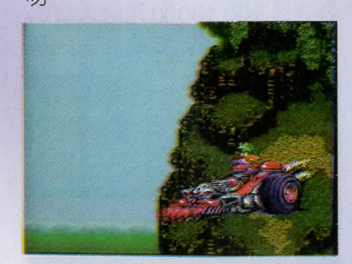
激戰暴走術戰車！

完成了消滅古代洞穴鼠群的事件後，若隔一段時間再來到西之森林，會在進入森林時被一神秘怪車撞傷，走進教授之館後進入地下室可找到女教授，經查問之下，得知這術戰車是她的失敗之作，當你答應了替她消滅這戰車後，她會將這術戰車的試作型借給你使用，這一戰最麻煩之處是隊伍只能派3人出戰，而且一旦在戰鬥途中HP用盡便會「落車」，不能再參與這場戰鬥，所以最好能在出戰前將當時隊伍最強的三人調到出戰的位置，同時將最強的道具集中到這三人身上。較沒趣的是完成這事件後亦不會得到甚麼報酬，又是只得教授的一個熱吻……







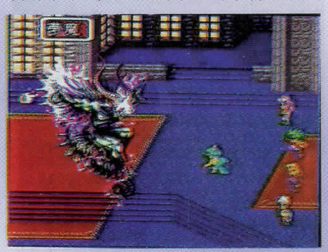


將妙絲從惡夢中救出

當你完成了在魔王殿中救出阿剛的事件後，相隔一段時間再到比多拉舊市街的話，會在舊市街左下方妙絲（**ミューズ**）的家，發現她正在夢的世界和夢魔戰鬥。當大家答應助沙魯（**シャール**）到夢的世界作戰後，沙魯便會加入隊伍（實際上是只可再選4名隊員）一起進入夢的世界。在夢的世界中，你要找到唯一一名不會導致戰鬥的敵人，然後與夢魔戰鬥才可離開。順帶一提，在夢的世界中取得的道具，大部份都是不能在這事件完結後保留的，所以大可放膽地用，不過聖王遺物之一「銀之手」可保留下來，總算是自有點安慰。除此之外，妙絲和沙魯均會在這事件結束後變成可隨時加入隊伍的人物。

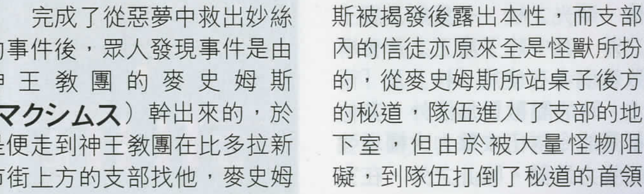




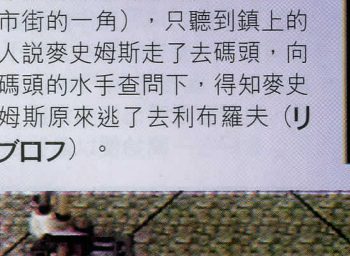




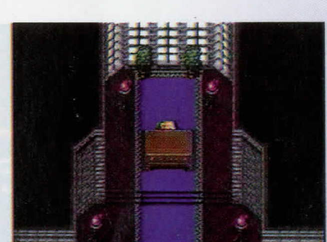
要你走不完的神王之塔

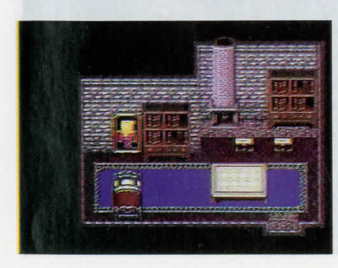


完成了從惡夢中救出妙絲的事件後，眾人發現事件是由神王教團的麥史姆斯（**マクシムス**）幹出來的，於是便走到神王教團在比多拉新市街上方的支部找他，麥史姆斯被揭發後露出本性，而支部內的信徒亦原來全是怪獸所扮的，從麥史姆斯所站桌子後方的秘道，隊伍進入了支部的地下室，但由於被大量怪物阻礙，到隊伍打倒了秘道的首領離開支部時（這時會身處在舊市街的一角），只聽到鎮上的人說麥史姆斯走了去碼頭，向碼頭的水手查問下，得知麥史姆斯原來逃了去利布羅夫（**リブロフ**）。

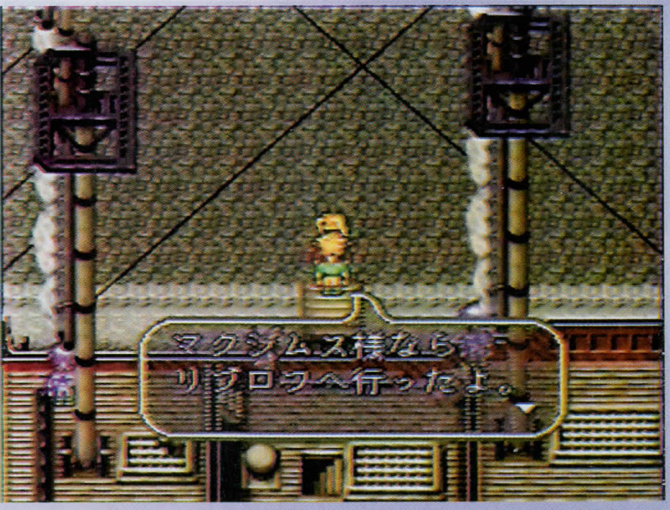












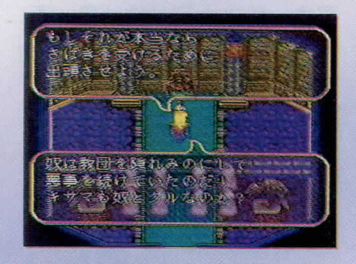
眾人雖然馬上趕到利布羅夫，但在酒吧2樓人口中，知道他們似乎已逃向拉殊砂漠（**ナジュ**砂漠），進入砂漠後向左前進，果然找到了神王教團的總部神王之塔。要進入神王之塔有兩個方法，最直接的做法是捐獻10000元給入口的神王教徒，較化算的做法則是在塔前的小鎮從商人手上購買信徒之袍（信者**のローブ**），不過，若哈列特在隊中的話，則會因為他不肯穿這袍而不能用這方法的，為免花錢，這時只有先到酒吧請他暫時離隊，但換句話說，若是以哈列特為主角的話，面對這事件時就只好破費一點了。

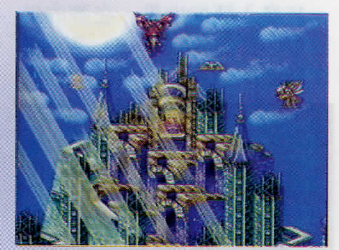


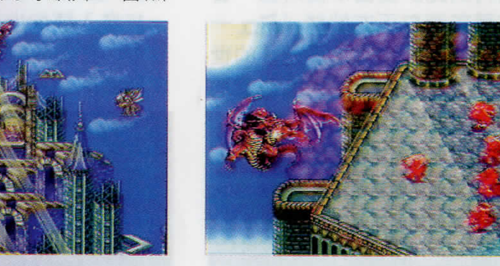




神王之塔內並非如想像般滿佈敵人，相反因為神王教團的教徒是不會和別人談話，而且塔內的寶箱在這時是沒辦法取得的，所以大家可省掉收集情報及找秘道的工夫。在神王之塔不斷向上走，最後會在大廳找到教祖迪比尼斯（**ティベリウス**）。看來事件並非和全個神王教團有關，只是麥史姆斯一個人和怪物勾結，這時他更派出怪物來到神王之塔塔頂，隊伍到達塔頂後，要先後和四隊敵人戰鬥，其中最後的紅龍由於會在開戰時使用強烈的殺着「火炎」，除了要確保隊伍有足夠等級外，當然早好能預先裝備一些對火炎攻擊有較強防禦力的防具。

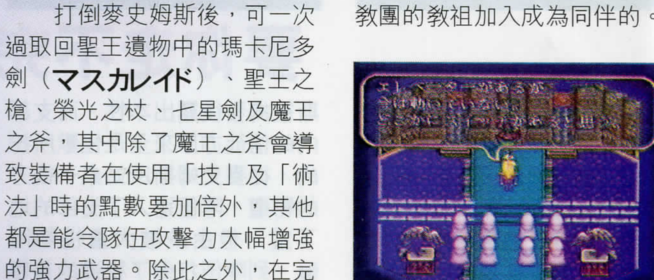






打敗了紅龍後，神王之塔內的一條長樓梯會重開，令上落的時間大減，但為了追捕麥史姆斯，隊伍從教祖口中知道要開動升降機的按鈕，追至這高塔的另一部份，這裏不但會開始遇上敵人，更由於途中佈滿機關，隊員會逐一減少，當來到麥史姆斯面前時，就只剩下主角一人，不過，當戰鬥開始後，失散了的同伴會開始逐一回來（若閣下是使用六人隊伍的話，隊員便會以6、5、4、3的順序來歸隊，由於第6人身上不一定有足夠裝備，來到這部份之前要先作出適當的調整），麥史姆斯本身並不算太強，但若是戰鬥拖得太長，他便會召喚出四名增援，所以最好在一開始便以最強的招式向他攻擊。

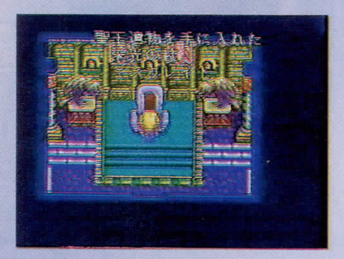
打倒麥史姆斯後，可一次過取回聖王遺物中的瑪卡尼多劍（**マスカレイド**）、聖王之槍、榮光之杖、七星劍及魔王之斧，其中除了魔王之斧會導致裝備者在使用「技」及「術法」時的點數要加倍外，其他都是能令隊伍攻擊力大幅增強的強力武器。除此之外，在完成了這個事件後，是可令神王教團的教祖加入成為同伴的。

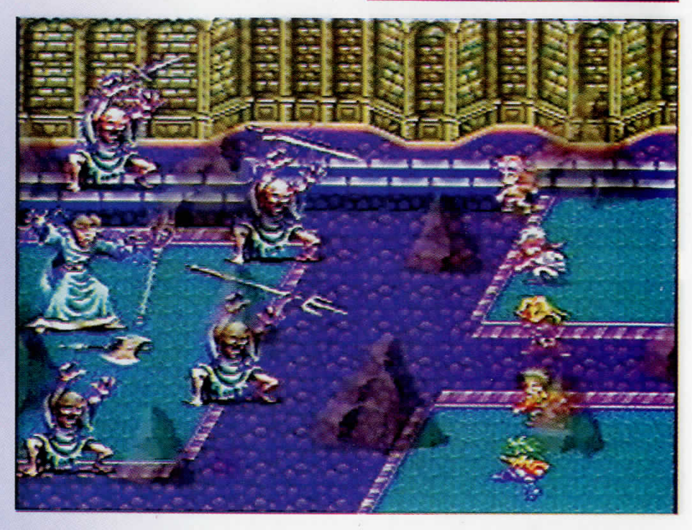












取聖杯比對付四魔貴族更難？

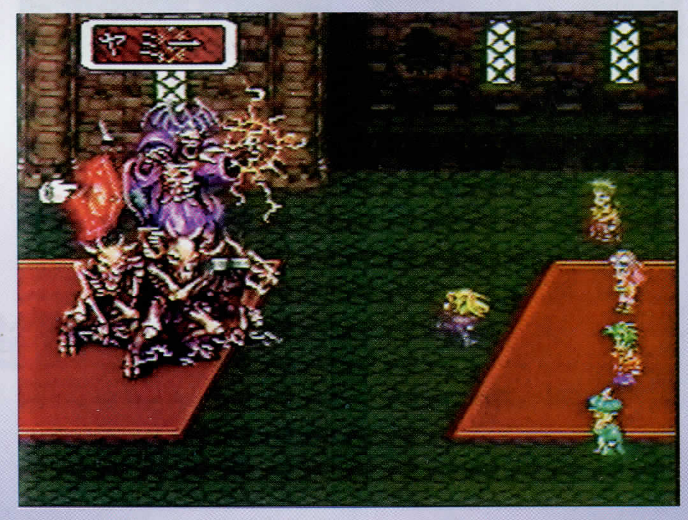
當大家完成了芝華古的武術大會事件後，芝華古城的城主其實是會要求你到尼奧列杜(レオニード)伯爵的城堡取回聖王遺物的聖杯的，不過，這個位於波多魯（ポドールイ）鎮上方的尼奧列杜城有着大量超強的魔物，在通往擺放聖杯所在地之前，更要打倒多名中首領級的敵人才可，其中最後出現的不死系魔法師（ヤミー）更是強得過份，簡單來說，就是你即使有能力打敗四魔貴族，亦不一定能對付得了這混帳首領，建議大家在棍棒、空手及太陽之術等對骷髏型敵人特別有效的攻擊方法上多下工夫才前往挑戰。完成了這次事件（取得聖杯）後，可令吸血伯爵尼奧列杜加入成為同伴，雖然他是遊戲中唯一能使用吸血等特殊術法的人物，但卻有HP降至0就不能在戰鬥中復活的缺點，而HP亦只會保持在666，所以即使加以培育，要用他來對付四魔貴族以至其後的敵人都可能會有點不適合。











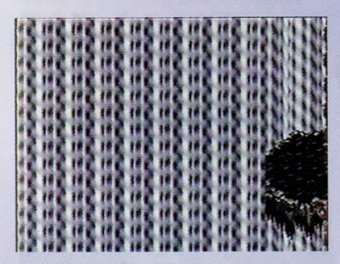
無敵人工島肯格出擊！（PART 3）

當等級再提高一定程度後，又是開動肯格的時候了。進入肯格的控制室後，首先是來到盡頭之島（最果の島），島上全是一些龍蝦族的人，從他們口中，得知科魯尼斯派了一條水龍企圖將這小島破壞，眾人從島上的小井進入洞穴後，終於在瀑布的隱藏秘道內找到水龍。這水龍擁有着玄武系的屬性，若不及早以術法將地形屬性改變的話，這水龍便能在每回合結束時回復999HP，令你要花更多回合來戰鬥，除此之外，這水龍由於會使用大量水系的攻擊方法，所以若裝備魚燐或湖水之袍（湖水のローブ）之類對水系攻擊較強耐力的防具，受到攻擊時便能減輕損傷了。

順帶一提，從龍蝦族的口中，是可以得知科魯尼斯所在的海底宮的座標的，你必須有這座標在手，才能和科魯尼斯決一高下。不過，若是你問了座標後沒有盡快將水龍打倒的話，龍蝦族是有可能會遇上被滅族的結局的。









有膽接受聖王廟的挑戰嗎？

當你曾與四魔貴族任何一人戰鬥過，即使是輸了也好，跟着也可到聖王廟接受試練強化自己實力的。

聖王廟就在蘭斯鎮的左方，當你和位於蘭斯鎮上方聖王家的人談過後，便可從鎮的左方進入聖王廟接受試練。試練共分為三部份，在聖王廟左方的獵人之試練中，你要在有限的回數內用箭射中站在敵人後排、手執紙扇的「影」(シャドウ)，第一戰的限時是三回合，第二戰是二回合，到第三戰時更必須一擊即中，否則便要重新再試。當完成這試練後，你可得到聖王遺物之一「妖精之弓」為作獎品（？）。





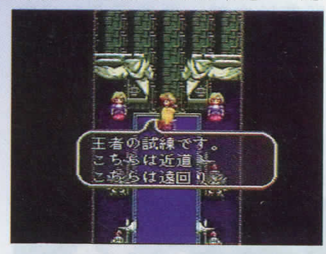




在右方進行的王者之試練中，你要先決定走左還是右方的路，若選右方的路時，你要先後和三名中首領級敵人「紅龍」、「太陽花」、「巨人」作戰，若走進左方的路再向左走，則會碰上首領「巨人」，若走進左方的路再向右走，則會碰上首領「太陽花」，總之，完成這個試練後，是可得到聖王遺物之一「聖王之盔」（聖王のかぶと）的。



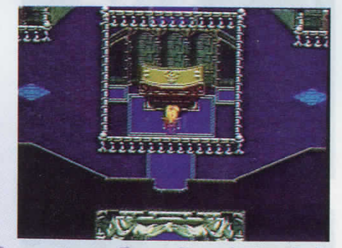






除了以上的兩項試練外，當你觸動聖王廟中央的大棺木時，是可走到地下室接受第三項試練的，完成這項試練後，則可得到聖王之靴（聖王のブーツ）。

聖王廟試練這事件中最重要的，是試練進行期間是不能回復、SAVE、更改裝備或隊型的，所以必須做好準備才好開始。

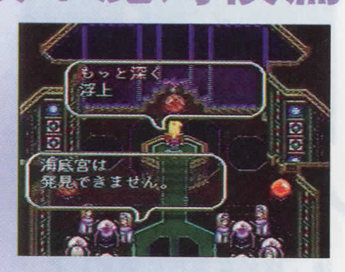




決戰四魔貴族！魔海候篇

玩過了這麼多的事件後，相信各位的等級已達到一定程度的了，以下是找尋遊戲中四大首領——四魔貴族的方法及攻略重點。

魔海候科魯尼斯可在海底宮找到，至於海底宮的位置，則如上文所述般可從龍蝦族口中得知。由於這裏的敵人全是玄武屬性，所以最好是能採用對付水龍時的戰法。科魯尼斯和水龍一樣，在地形屬性是玄武時可每回合回復999HP，所以改變地形屬性來戰鬥會是勝敗的關鍵。





決戰四魔貴族！魔炎長篇

從古尼安之的碼頭乘船，可來到一個叫亞基（アケ）的小村，從村的下方離開後會進入森林，這時只要順着下、右、上、左、上、左的順序來走，便可來到一個建在樹上的妖精之村，雖然這些妖精表面上很合作地吉訴你四魔貴族魔炎長「歐拿斯」（アウナス）所在的火術要塞所在地，但其實這些妖精是在耍你的，要去火術要塞，只要在森林中不斷追着同一種顏色的蝴蝶，最後便會找到隱藏在森林中的火術要塞。

歐拿斯的屬性是朱鳥，所以和他戰鬥時，手上有甚麼和火有關的裝備都全部裝備吧。但和歐拿斯的戰鬥，最重要的還是千萬不可用一些身體會碰到他的招式，因為這些招式會導致在攻擊後受到火炎的反擊，但若是能在身上裝備火炎之袍（火炎の ット）的話，是可令反擊時的損傷降至0的。



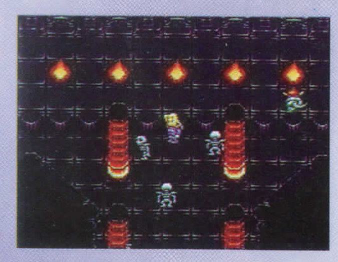












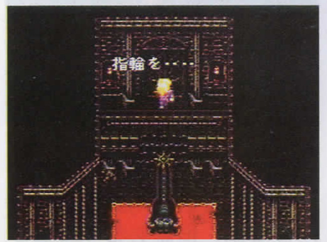




決戰四魔貴族！魔戰士篇

在遊戲初期就已經到過的魔王殿，其實就是四魔貴族魔戰士亞拉奇斯（アラケス）的所在之處。這次在萬全的準備下向魔王殿挑戰，但在一巨門之前只見見「將指環……」這樣的信息，跟着就沒有辦法再向前進，眾人只好先回到地面。但在離開時不妨先到這巨門正下方的房間，打倒守着魔法陣的敵人，便可利用這魔法陣節省大量來回的時間。





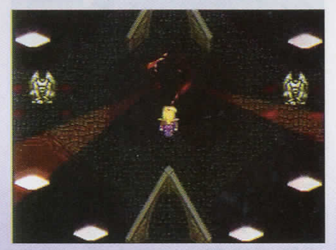




但巨門所說的指環又是指甚麼呢？回到比多拉向聖王家的人查問下，他們將一枚王家之指環交了給你，帶着這指環再次進入魔王殿，今次終於可進入那巨門之內了。使用那些發出紅光的水晶，便可轉移到亞拉奇斯所在的房間附近。

亞拉奇斯並沒有利用屬性所作的攻擊，但在一般的物理攻擊以及狀態系攻擊（睡眠、混亂）方面就相當可怕，他的全體攻擊技大回轉，更是會帶來極大的損傷，所以，除了要裝備些重視物理防禦的道具外，若能在挑戰亞拉奇斯前，由亞拉奇斯之戰鬼（アラケスの戰鬼）身上學會見切劍輪（ブレードロール）的話，這一戰便絕對不是問題的了。



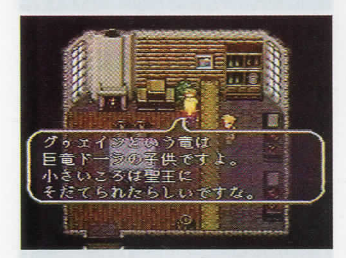




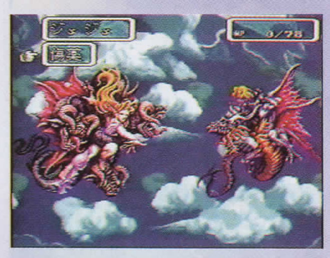
決戰四魔貴族！魔龍公篇

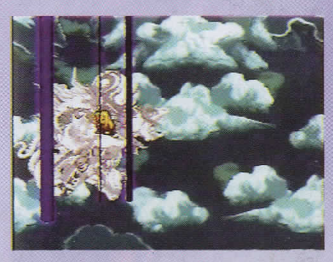
當肯格仍未成為移動島之前，它的所在地附近是有一個小村莊（小さな村）的，在這小村子的酒吧中，會聽到有關附近的露布山有一條當年聖王所養的巨龍之子「古威爾」（グゥエイン）的情報，但在遊戲初期即使你去找這龍，牠也不會理會你。

當遊戲發展到這地步時，情況就會有點不同了，這次再去找古威爾的話，只要你和他談談，他便會答應和你一起對付四魔貴族中的魔龍公碧妮（ビューネイ）。這樣，便會開始一場在遊戲OP中見過的戰鬥場面 —— 主角騎在古威爾身上合力對付碧妮。雖然本來的隊伍只有主角可以出戰，但因為主角可使用和古威爾合作下的招式「雙閃光」（ツインツパイク），仍算是勢均力敵的。









新的戰鬥！目標是最後的封印之門！

雖然四魔貴族已全部被封，但遊戲當然（？）不會就此完結的。八名主角中的莎娜（サラ），竟然就是故事關鍵所在的宿命之子！由於她被捉到異空間中，主角得知在極東之地還有着一封印之門後，便決定前往營救莎娜。

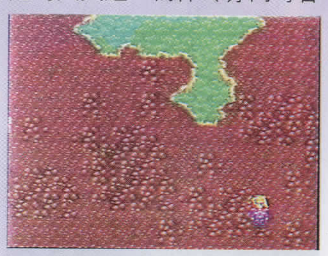
眾人從拉殊砂漠向東直走，竟然來到了一個叫「蒙古族」（ムング）的游牧民族村子中……在村子右下方的老師營幕中，她似乎對於主角這班外來人很感興趣，更帶走了隊伍中的一人來研究西方的術法，但她亦派了一名叫偉玲（ウィーリン）的女孩到主角隊中。

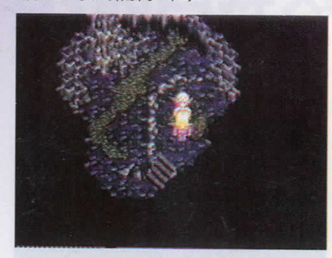


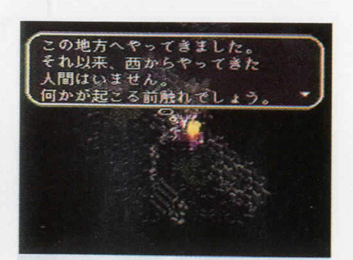




離開蒙古族的村子後，主角從草原向下直走，進入了尼夫族（ネフト）居住的洞穴中。原來這洞穴被怪物佔領了，但所謂的怪物，其實是那些外表像人的傢伙，反而那些昆蟲形的就是尼夫族人。你要先把洞穴中兩名守在固定位置的敵人打倒，尼夫族人才會和你説話，跟着回到蒙古族的老師那裏，她先會將從你隊中帶走的人交還，而偉玲亦同時會離開隊伍（所以應事先將交了給她的裝備除下）。

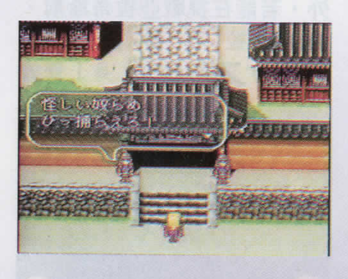




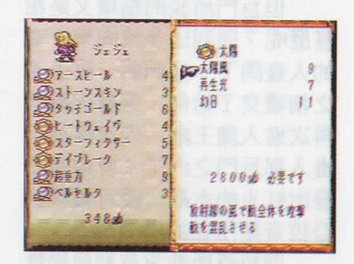


渡過蒙古族右方的小河後，主角們來到了一個像極了中國古代的城堡「玄城」，主角們更因外貌不同而被守城的士兵捉住，幸好得老師相救才得以脱險。離開牢獄後，隊伍便可利用城內的商店，這裏有不少術法及武器均是西方世界所沒有的，但就必須先準備足夠的資金才可。









在前往對付謝魯拉姆族之巢穴（ゼルナム族の巢）前，大家不妨回到砂漠一趟，在砂漠的上方，你會找到一座水晶之廢墟，裏面並沒有甚麼首領要對付，但卻能取得「魔獸之革」及「星之甲（スターチェイル）」這些高防禦力的防具，令後期的戰鬥減輕不少負擔。

在謝魯拉姆族（即魔物在東方世界的名字）之巢穴中，你可找到一件魔王之鎧，它會不斷召喚魔物出來支援，當打倒它後，便能成為裝備之一，但這裝甲和魔王之斧一樣是會令使用者的術法及技要雙倍點數使出，所以大可將這兩件道具交給同一人使用，便可以比較化算了。





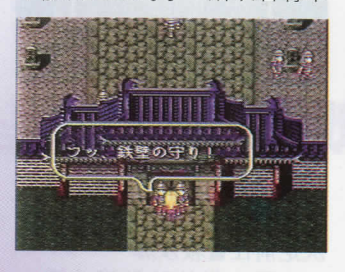


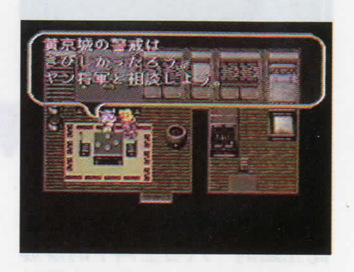
封印之門原來在玄城右下方的黃京，但那裏有士兵嚴密看守，主角看過那裏的情況後回到玄城找老師商量，老師與玄城的楊凡將軍（ヤンファン）決定以陽動作戰（調虎離山之計）將黃京城的兵士引開，讓主角能專心封印城內的封印之門。

請各位緊記，一旦進入城內開始了陽動作戰後，遊戲便不能再回頭的了，所以若有未完成的事件或是有想買而未買的武器、道具時，最好還是先去完成它們……

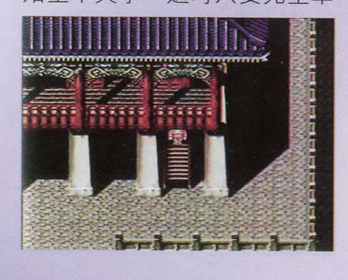




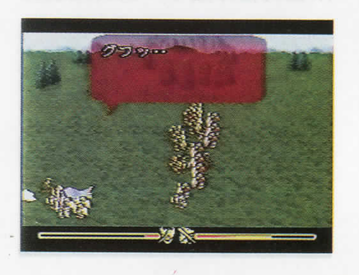




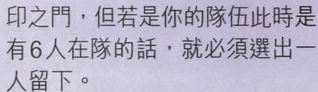
話説主角們進入黃京的同時，玄城的士兵開始了陽動作戰。基本上這一戰由於兵力不足，本來是沒有勝算的，但因為敵人會在戰鬥途中發現這是陷阱而開始撤退，所以我們大可利用這個機會，讓對方前排的騎兵剛離開圖版左方便使用情報操作L1令餘下的敵人留在圖版上，這樣他們大概會開始全軍突擊，這時只要先全軍後退，避過這一輪攻擊後便可用前進攻擊收拾餘下的敵軍，克服這本來難以取勝的戰爭。

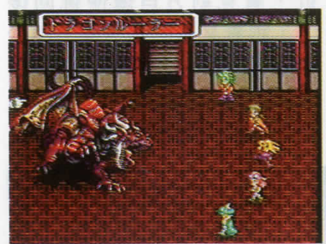






但不要以為主角這邊可通行無阻。一進入黃京城，他們便遇上了一條紅龍王，基本上牠是紅龍的強化版，所以其實在陽動作戰開始前應替各人預先做好對付紅龍的裝備調動。打倒了城內的大群固定敵人後，在城的頂層遇上了強敵魔龍，打倒牠後，眾人和救出的神秘少年一起進入封印之門，但若是你的隊伍此時是有6人在隊的話，就必須選出一人留下。











眾人終於來到封印之地阿比斯（**アビス**）。在他們到達之處，是可回復各人的技及術法點的，由於能無限次使用，基本上那些不能在戰鬥中使用的回復道具已經是廢物的了。除了中央紅色的轉移點會去到最後首領面前之外，其餘四個藍色轉移點則會令你和四魔貴族再次見面，他們除回復了本來面貌外，威力亦增強了不少，但因為人物本身的特性沒有改變，所以用回第一次遇見他們時的攻擊方法應該是沒有問題的。雖然打倒他們並沒有甚麼特別的道具可以得到，但可作為最後一戰前的一項修練。









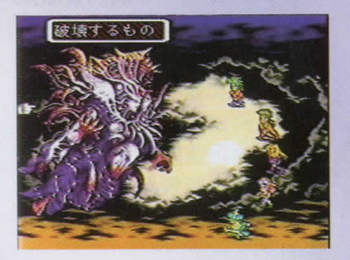


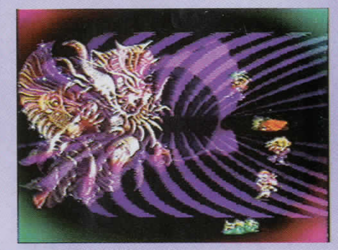


終於也是和最後首領破壞之物（破壞**するもの**）決戰的時候了，在此可事先提醒大家，因為最後入隊的神秘少年其實是另一名宿命之子，在這一戰開始之前他是會被迫離隊的，所以還是不要花時間來培育他了，順帶一提，若你是以莎娜當主角的話，這最後一戰是可變成能個別操作隊員，又能使用合成術、合體攻擊的狀態的，而那位謎之少年亦可一開始便在酒吧內收作同伴。

最後首領的破壞力非同小可，尤其是在他使用「闇之翼」時，實力更會進一步提高，希望大家能展出「光之翼」粉碎黑暗，欣賞爆機畫面吧！



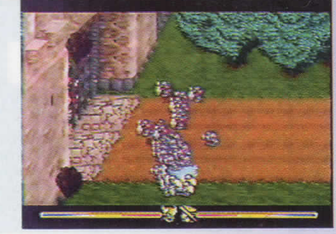




追加資料 1/ 大型戰爭的攻略

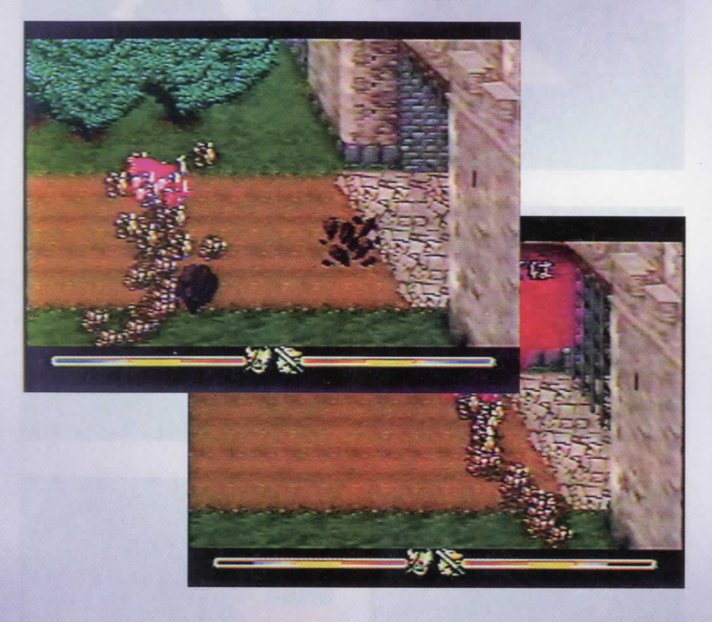
若羅安魯侯在隊中的話，會經常遇上要帶兵和敵人開戰的情況，以下是其中較為難玩的三戰的攻略。

攻城：在這一戰中，你要先以武力強行撞破對方的城門，但對方的三部投石機會不斷的向你攻擊。基本上，一號投石機的攻擊目標是畫面右邊，二號投石機攻擊畫面中央，三號投石機攻擊城門前的石地。一般來說，只要聽到對方即將要開動哪一部投石機的話，以最普通的「前進攻擊」及「全軍後退」已足以閃避。雖然在進攻期間對方會一度使用「石之雨」，但就是只此一次，影響並不算大，反而是當對方出城迎戰後，便要看準對方的攻擊位置引敵兵走過去，只要成功令敵兵自相殘殺一次，餘下的敵人便不用怕了（但要小心，因為這一戰是會接上一場城內戰鬥的，若在城外兵力損耗太大便很難取勝。

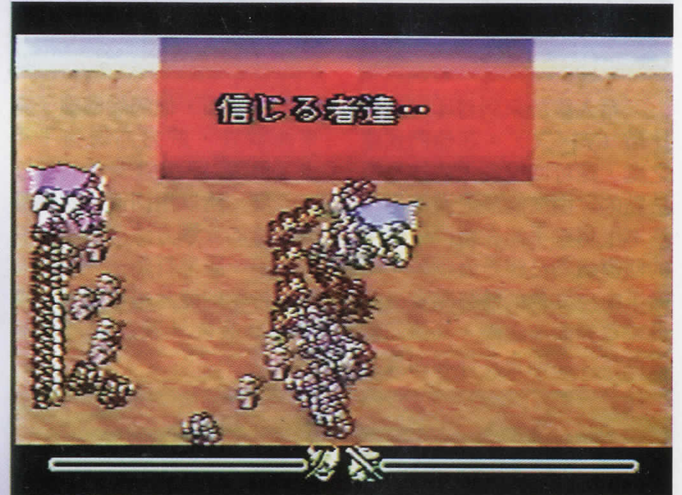




守城： 和攻城時剛好相反，你必須以薄弱的兵力支持到敵人派到城內的間諜全滅才算獲勝，總之，你手上唯一的一次投石攻擊必須到迫不得已時才好使用，其他時間最重要是邊戰邊退，當對方後退時就爭取時間前進，對方前進時就全軍防禦。



VS 神王教團： 神王教團最可怕之處，是他們的信徒們會使用自殺式攻擊，當你一看見畫面上出現信者們（信じる者達）這句話便要立刻大逃亡，若有「速攻後退」之類的招式就更好。基本上，這一戰的關鍵是一開始時要以前進攻擊令自己可保持在中線附近，看見對方自爆便逃回後方，跟着又再回到中線，由於自爆會令兵力實際減少，當對方爆了兩、三次後，餘下的兵力已經是不成氣候的了。



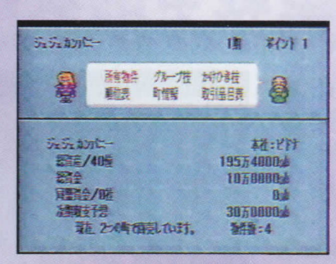
追加資料 2/ 做生意

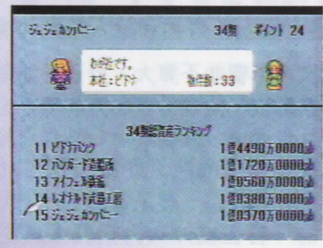
若隊伍中有湯馬斯的話，便會遇上受委托做生意的部份。首先，他要賺 1 億元回來。在世界各地的城鎮，各會有一名能讓你進行交易的人物，這些人物只會在做生意的事件發生時才會表露身份，平常就如普通人一樣。雖然看初期手上的資金是有點天方夜談，但只要集中收購些資金比你少的公司，而且多些使用屬下公司的資金，令他們發展成聯盟（グループ）狀態，便可令買收時的勝算大增。

第二次做生意的目標是要令自己的公司成為世界第一，這一次的玩法基本上和上次一樣，只是要留意有些公司是在同盟的集團手上，不能提出收購的。



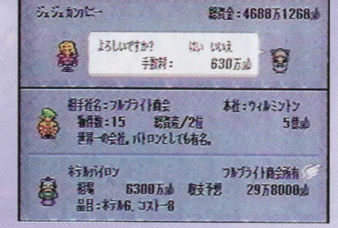


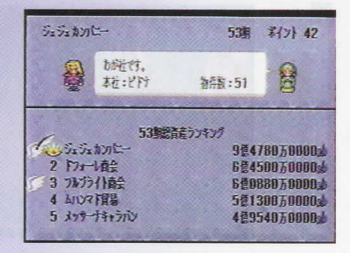


















製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
容量：CD-ROM

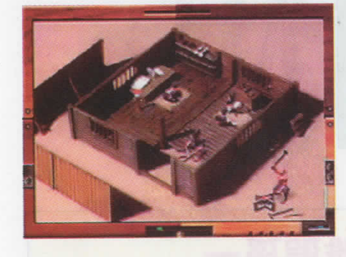
今期我們會繼續為大家介紹遊戲的第 5 至第 12 幕。除了正式的故事部份外，亦會為大家補充一些新增的修行指令及介紹新登場的人物。（J.J）

新增的隱之里修行指令一覽

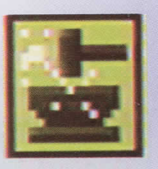
武器開發



開發新種類的武器，成功後便能在以後自行製造。幾乎是所有人均可使用的指令。



武器生產



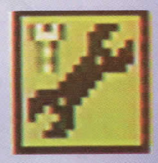
生產一些已開發成功的武器。同樣是大部份人都能使用的指令。

小道具開發



開發手裏劍、術法玉等輔助攻擊型道具，開發成功後便能作大量生產。

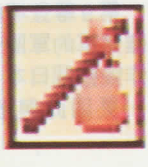
小道具生產



生產一些已開發成功的輔助攻擊型道具。



武者修行



以武者修行的方式提高能力，可令體力、攻擊力及防禦力同時提高。

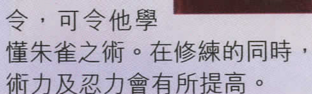
馬術



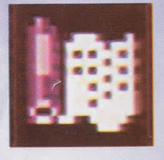
學習騎馬的技巧，未有執照（免許皆伝）的人是不能以馬代步的。

忍術修行
朱雀之型

只有藤丸可用的特殊指令，可令他學懂朱雀之術。在修練的同時，術力及忍力會有所提高。



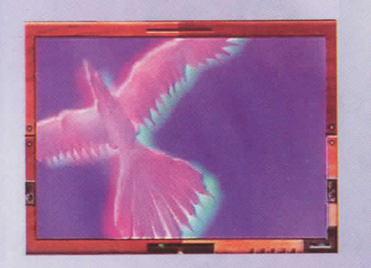
忍術修行
玄武之型



只有藤丸可用的特殊指令，可令他學懂玄武之術。在修練的同時，術力及忍力會有所提高。









忍術修行

牙狼体術

只有獸王丸可用的特殊指令，可令他學懂牙狼体術。



忍術修行

鏡念法



只有由利那可用的特殊指令，可令他學懂鏡念法。



忍術修行

梟操術

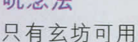


只有雷太可用的特殊指令，可令他學懂梟操術。在修練的同時，攻擊力及忍力會有所提高。

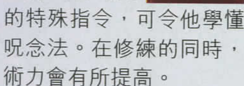


忍術修行

呪念法



只有玄坊可用的特殊指令，可令他學懂呪念法。在修練的同時，術力會有所提高。





忍術修行

甲賀鎌術



只有藏人可用的特殊指令，可令他學懂甲賀鎌術。在修練的同時，攻擊力會有所提高。



在第五幕起新登場的同伴與敵人



志摩葵

在第5幕登場，替上杉謙信做事的忍者集團・軒猿眾的頭目之一。雖然外貌有點像野獸，但性別是女。由於憎恨自己生得醜，所以企圖將全日本的女孩都捉來改造成醜女。



志摩紅

在第6幕登場。是志摩葵的姊姊，相當喜歡美男子。



明松

年齡：16歲

為找尋被軒猿眾捉去的姊姊而獨自向軒猿眾挑戰的女劍士。為了能找到姊姊，加入了散透波。





由利那

年齡：21歲

由於是位能使用超術的異能者受人排拆，被雜賀眾利用來作戰。遇上了散透波後，開始和他們一起。

破壞僧玄坊

年齡：60歲

以往曾作惡多端的臭和尚。由於被由利那吸引着而開始與散透波一起行動。



雜賀孫一

第9幕登場的敵人。本身是雜賀軍的軍團長，野心以炸藥炸毀整個日本。擁有大量火槍，更因此與散透波的人作戰。

青汁蟲助

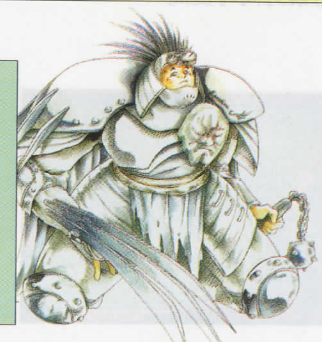
第10幕登場的土蜘蛛眾的軍團長。信奉蜘蛛神，希望能組織一支教義是由蜘蛛統治的忍者教團。



獸王丸

年齡：19歲

第14幕登場的牙狼忍軍團長。身體巨大，擁有強大的守備力、攻擊力，但樣子及思想就如孩子一般。





花火師伝八

年齡：23 歲

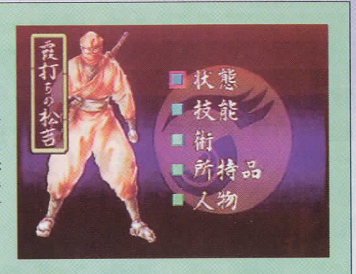
雖然因憧憬忍者而加入雜賀眾，但因得不到善待而轉為投靠散透波。本身是製作煙花的名人，擅長以煙花攻擊。



霞打之松吉

年齡：24 歲

本是雜賀眾的鐵砲高手，但因為技術太高而被孫一設計監禁，這時受散透波所救，之後便一起行動。





夜目之雷太

年齡：22 歲

本來是雜賀眾，但在想離開時被捉，正要等待死刑時被散透波所救。擅於夜視，能隨意地操縱梟。



野火之助佐

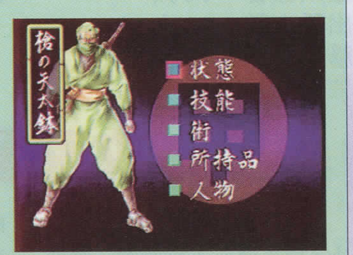
年齡：41 歲

由於服部半藏正成的指示而與散透波一起行動。離開甲賀忍軍後仍仰慕正成。火之術的高手。

槍之矢太砵

年齡：28 歲

由於服部半藏正成的指示而與散透波一起行動。離開甲賀忍軍後仍仰慕正成。槍術的高手。



卍鎌之藏人

年齡：32 歲

由於服部半藏正成的指示而與散透波一起行動。離開甲賀忍軍後仍仰慕正成。鎖鎌的高手。





仔犬

年齡：？？？

鳶丸與綾所生的小犬。擁有隱藏着的潛在能力。



小雪

年齡：？？？

活在戰亂之世中的少女。因命運的作弄而捲入了戰亂的旋渦中。

第五幕 謀

上杉謙信好好招呼了散透波的一行人，並結下了和平條約。

在今後散透波作出任何行動亦不會受上杉妨礙的同時，散透波亦不能干涉上杉。對於爭權奪位沒多大興趣的散透波等人，接受了這項條件。

不過，在回程時，各人的身體開始感到不舒服，而一支神秘的忍軍更似乎早已料到地前來襲擊。這一切都是謙信的策略。一支由謙信培育的忍軍，希望藉着打倒作為新興勢力漸露頭角的散透波而一口氣提高知名度。死鬥開始了。





版面開始前之對話……

藤丸：「哼！，身體麻痺起來不能活動自如了。上杉這老狐狸，竟然落毒！」

志摩葵：「哈————哈哈哈！找到了找到了————！甚———麼、散透波。甚———麼，打倒了伊賀忍軍。真是可笑了。你這班傢伙的命，老子志摩葵要定的了！」

當藤丸接近明松時……

明松（かがり）：「拜、拜托你們！我知道你們是和軒猿眾作戰的人。其實，是因為我姊姊被軒猿眾所捉去，現時失蹤了。求求你們！無論如何請讓我加入，然後一起去找她吧！只要你們肯助我一臂之力，我的性命就交給你吧！！很多謝你們！一起戰鬥吧！」





當賽天太接近樫木時……

賽天太：「……嘩。樫木啊。好大、好大的樫木啊。用這個來製作人偶的話，相信哥哥會很高興的。相信可以製作一個很美、很美的人偶。……真好呢。」

樫木之精靈：「少年啊。我是樫木之精靈。用我的身體，真是可以製作出那麼好的人偶嗎？」

賽天太：「……唔！當然了。不單樹枝的形狀美，又有很香的氣味……。可以製作出一個相當美的好人偶啊。絕對是的，我可以答應你。」

樫木之精靈：「我相信你的說話。你就帶走我身體的一部份吧。以這個製作一個好人偶啊。」

賽天太：「呃！？……真的？真的可以嗎？……嘩——、嘩——好開心、好開心呀。我會用這個製作一個好人偶的。」



敵首領：志摩葵
敵人數目：14人
出擊人數：10人
勝利條件：打倒志摩葵
砦數目：2個
同伴數目：1
隱藏道具：（1）銅之刀
（2）黃龍草之實
（3）銅之小太刀

攻略重點

由於這版一開始時大部份隊員都是處於中毒狀態，所以第一件要做的事便是替各人消毒。在圖版中央大家會遇上眉清目秀的女劍士明松，只要派隊伍中的任何一人前去和她談話，便可令她成為同伴，反正她這時的HP不高，大可派她去取得圖版中下方的道具。除此之外，由於讓賽天太走到圖版右上方的樫木前面會發生事件，所以在決定各人前進路線時須將這一點亦計算在一起。首領志摩葵的攻擊力還不算太強，但卻會令被擊中的人中毒，所以消毒草在這一版是不能缺少的裝備。







第六幕　葵與紅

被散透波所破的志摩葵邊哭邊逃了出來。

覺得不可原諒而從後追上的散透波面前，出現了葵的姊姊紅。

軒猿眾的總攻擊開始了。



版面開始前之對話……

志摩葵：「哈———哈哈哈！藤丸這混帳傢伙！看你還不掉進陷阱。紅姊姊頭腦真好。先在他們面前顯得弱小，然後將他們帶到可以得到地利之處才一口氣殺掉的戰略呢。哈哈哈哈！害怕、害怕、害怕吧————！」

藤丸：「……不要小看我們啊，這猴子。任何人都知你抵輸吧。」

志摩葵：「呃！你說猴子嗎！？你說猴子、你說猴子、你說猴子嗎！姊姊，那傢火是最壞的傢伙啊！要將那傢伙殺死啊！」

志摩紅：「嘿嘿嘿……小葵，你不用哭的。姊姊不是經常也在保護着你的嗎？以後我也會保護你的。今天我們就以那班傢伙來煮飯吧。」

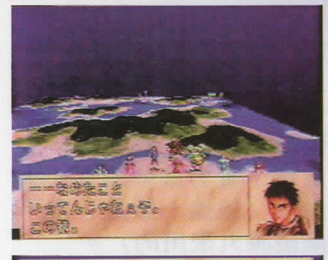
志摩葵：「哈哈哈哈！今天是藤丸的刺身呢！姊姊，阿葵也會努力將那班傢伙殺掉的！」

藤丸：「……哼，用我們當晚飯的材料嗎。真是對失常姊妹呢。」

哉女：「請等一等、藤丸。我感到明松的姊姊就在這裏的軒猿眾之中。雖然不知道到底是哪一個……若可以的話，最好能讓松明去逐個人確定吧。」

明松：「是真的嗎！？姊姊真的是在這班人之中嗎！……怎會的。我美麗的姊姊怎會在這班怪物之中的……。」







當以霧隱才藏打敗志摩紅的時候……

志摩紅：「呃————！我怎會在這種地方死的……不過，你真是個好男人呢，我愈看就愈喜歡了。能被像你這樣的好男人殺，我也真是幸福了。太開心了，我就將軒猿眾的秘寶送給你吧！在被三棵樹所包圍的平地，是收藏了寶物的。我將它送給你吧。死了之後，我一定會跟着你的。再見了，美男子。」

過版之後……

藤丸：「真是對不得了的姊妹呢。到那個世界瘋到夠吧！」

明松：「……姊姊。我為妳報了仇了。請你安息吧。」

才藏：「讓我去取紅臨死之際所說的軒猿眾秘寶吧。」

失去了軒猿眾的上杉謙信雖然勢力有所衰減，但仍不是甚麼大不了。

散透波的名聲又進一步提高，現在更被被傳為會否已經超越了被喻為最強的伊賀忍軍。

對於一些仍未與忍軍聯手的大名，應該是不可能對此默言不語的。

大家都準備了使者，務求能得到散透波。

不過，因為隱之里的地點只有少部份擁有優越情報網的忍軍才能發現，大名們對此都束手無策……。

圖版資料一覽



敵首領：志摩葵、志摩紅

敵人數目：18人

出擊人數：11人

勝利條件：打倒志摩葵及志摩紅

砦數目：3個

同伴數目：0

隱藏道具：（1）黃龍草之實

（2）黃金草

（3）黃龍草之實

攻略重點

一般來説，當大家在上一版令明松加入成為同伴後，進入這一版便會叫救命。因為哉女竟説在敵人士兵的其中一人就是明松的姊姊。而且，這人的所在位置還是不規則的，由於要確認該明敵兵是否明松的姊姊，就必須讓她走到該名敵兵面前確認（走到旁邊或後是不計算在內的），所以行軍的速度會十分慢。當明松終於找到姊姊時，卻想不到她的姊姊竟然希望明松能殺了她！殺了姊姊後，明松會得到姊姊的遺物，而其他人則可繼續進軍。

這一版的兩名首領中，若能以才藏殺死志摩紅的話，她便會因為高興被美男子所殺而告訴你軒猿眾收藏寶物的地方，這樣，在過版後便能一口氣取得「猿之絲（ましらの糸）」、「壹寸癒煙玉」、「增念器」、「妖刀．髭切」這堆道具。



第七幕　大打擊

　　正當全國有名的大名們在拼命搜尋隱之里時，散透波的人亦定下了自己的目的。

　　這就是將忍軍擊潰。

　　在散透波之中，並沒有忍者獨有的顯示欲及名聲欲，對於忍軍之間的權力鬥爭毫無興趣。

　　由於有忍者才會引起爭端。下了如此結論的散透波，發誓要消滅全部忍軍。跟着，他們向被稱為最強忍者集團的伊賀忍軍居城進發了。



版面開始前之對話……

藤丸：「那麼，我們現在去擊潰伊賀了。這段期間拜托大家看家了！」

當藤丸等人離開了後……

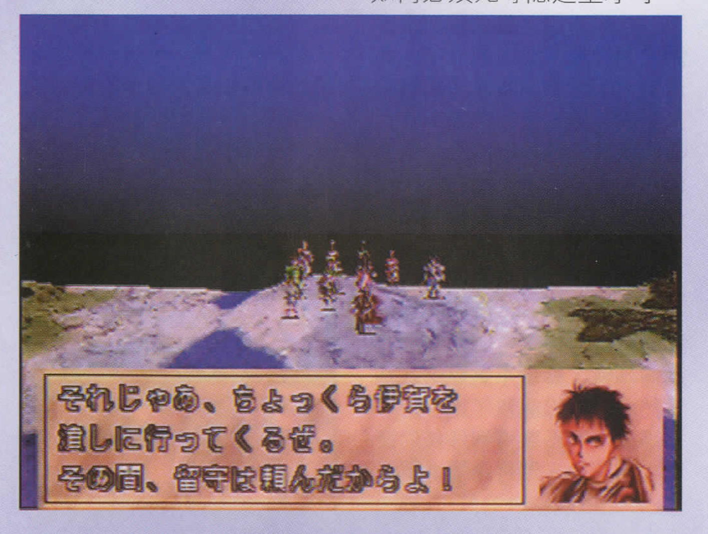
吽毘羅：「初次見面，散透波的各位。我的名字是吽毘羅，是風魔忍軍吽女隊的隊長。一直在等隱之里的防守變得薄弱的機會。

阿毘羅：「我的名字是阿毘羅。是風魔忍軍阿女隊的頭領。雖然我也想和藤丸交戰，但因為這是小太郎大人的意向。毫不考慮，將隱之里擊潰吧！」

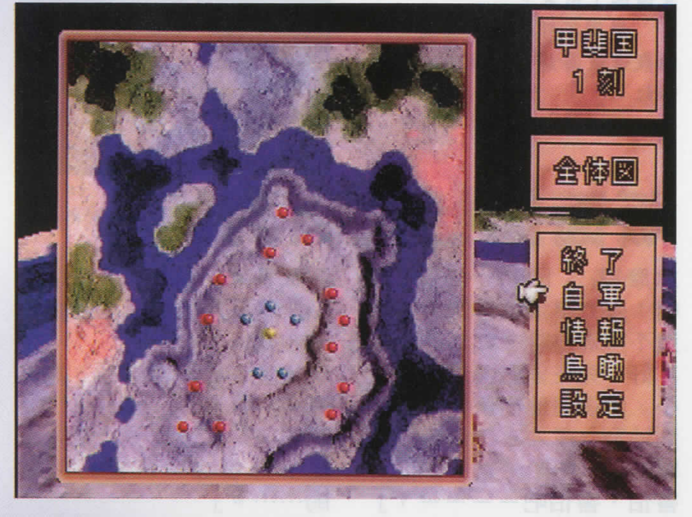
吽毘羅：「沒有了居所的話，好狗也會變成野狗啊，為了將散透波擊潰，首先必須由破壞他的根據地開始。嘿嘿嘿嘿……。」

阿毘羅：「去吧！」

留在隱之里的人，為了向藤丸他們求助而昇起了忍煙。在藤丸他們回來之前，無論如何必須死守隱之里才可。



圖版資料一覽



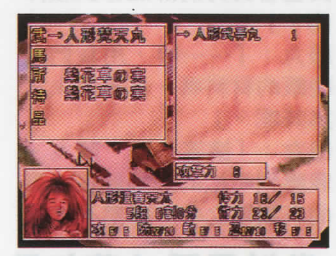
敵首領：阿毘羅、吽毘羅
敵人數目：14人
出擊人數：5人
勝利條件：打倒阿毘羅及吽毗羅
砦數目：1個
同伴數目：0

攻略重點

選了一大群人出發後，才知道原來這次電腦玩嘢，你要以餘下的5人戰鬥。既然知道了，那當然是故意留下實力最強的5人來應戰（但這一版是一定不能選藤丸來用的）。

被敵人從四方八面包圍的你，可不要妄想以死守在中央的砦附近的方式應戰。因為除了砦本身的防禦力較高外，其他地方都是岩場，防禦能力比最普通的草原還要差，加上在這種地方應戰的話，結果是引致要和所有敵人交戰，多幾條命都唔夠死……

所以，還是找出敵人軍力最薄弱之處盡快打出一個缺口吧。基本上，左下方由於可逃到外圍地帶，只要攻破那處就不用怕會被敵人追到的，而且亦可令右上的敵人保持在原來位置，總之，這一版你只要擋得住10回合的話，藤丸他們便會回來，只要緊記「不要想打倒全部敵人」，這一版的難易度亦不是太高的。







第八幕　逆襲

為了能抵擋得住敵人在任何時候前來的襲擊，雖然藤丸他們已作了進一步的修行，但為了防備敵人的襲擊，他們亦知道須將忍術兵器量產，經常有着儲備才可並想到了解決方法。

一行人得到情報，知道由雜賀孫一率領的雜賀眾擁有無數的火槍，今次由藤丸當隊長組成了數人的游擊部隊前往挑戰。

當然，今次這支游擊部隊受襲的可能性亦是很大的……

這預感應驗了。當雜賀眾的香城就在眼前時，出現在他們眼前的敵人是……？



版面開始前之對話……

藤丸：「很快便到雜賀眾的領地了，一口氣將火槍奪取過來吧。」
才藏：「……藤丸。我經常都抱着一個疑問，到底一直擊潰忍軍的話，你認為我們便可以得到自由了嗎？假如說這樣就可得到自由的話，那又會滿足嗎？我認為不是這樣。我們只要有那個心的話，要統一全國，成為頂點都是有可能的。」
藤丸：「你說甚麼了，才藏？你的腦袋有問題嗎？我對這種事就沒有興趣了。我最討厭忍者的了。還不是因為有爭權奪利，才會發生如此麻煩的事情嗎。將忍者全部殺死，我就可自由地生活了。」
才藏：「……我和你的個性的確是合不來，藤丸。」
藤丸：「……不要發開口夢了。我就當沒有聽過這番話，快點趕路吧。」
加藤段藏：「藤丸！我等你很久了。我今日一定要殺了你！」
藤丸：「哼，讓我還以為是誰，原來是那飛鼠傢伙吧。你幹多少次也是沒有用的。你這種年紀，還是回家享享清福吧。」
加藤段藏：「要逞強就趁現在了。我是不會留情的。我只是想着取下你的首級而在修行！看吧！分身之術！」
藤丸：「用這種低級的技倆。忍者是看體術的。只靠幻術的話是勝不了我的！我接受你的挑戰！」



圖版資料一覽



敵首領：加藤段藏
敵人數目：16人
出擊人數：5人
勝利條件：打倒加藤段藏
砦數目：2個
同伴數目：0
隱藏道具：（1）白鷺之太刀
（2）2500両

攻略重點

這一版在開始前會出現一些對話場面，才藏、賽天太、樂天丸這三人均表示希望能在這次戰鬥中參戰，由於能出擊的人數是5人，換句話說只可再找一人加入了。
雖然說加藤段藏是第一版的首領，實力只得一定程度，但在圖版中出現5人的話，破壞力也是不容忽視的，若以對付嘍囉的心情面對他們的話，隨時會帶來惡果。由於當藤丸走到圖版右上方的朱雀之祠時，可取得一柄「朱雀之劍」，而隱藏道具（2）之處又是收藏着難得的2500両，5人還是被迫要分頭進軍，至於如何分配兩組的人選，則要看各位對這5人的培育程度有多少了。
當打倒了5名加藤段藏的其中4人後，最後一人會現出實體，實力會比那些替身強一倍左右，所以當這實體出現時，最好能會合兩支部隊才展開攻擊。





第九幕　雜賀孫一

雖然藤丸等人終於到達了雜賀眾的根據地，但雜賀孫一已經做好準備來迎接藤丸他們了。能奪取雜賀眾所自豪的火槍的話便奪來看看。面對說出這番豪氣話的孫一，藤丸他們從正面向他挑戰。

版面開始前之對話……

雜賀孫一：「你們就是散透波了嗎。要我們雜賀眾特意前來迎接，你們也真算麻煩。我們早就收到情報了，所以才能如此盛大地迎接。怎樣了？想要我們的火槍嗎？那就用你的力量來奪取看看！」

藤丸：「既然你這麼說，我就來搶的了。」

當霧忍才藏走近右上方的奴隸小屋時……

松吉：「只要將鐵砲交給我用的話，即使在雜賀眾之中也是無出其右的。但只是因為一次的失敗，孫一那混蛋就說要殺我了。結果我也是中了孫一的計。求你救我出來呀。我是絕對不會背叛的。我知道這番話是很難令你相信的。所以若我背叛的話，你大可毫不考慮將我殺掉的。救我出來吧。」

當任何隊員接近中央左方的奴隸小屋時……

小雪：「無論如何請你救我呀。我在某村子被滅之際、自己仍是嬰孩時就被人捉來了。連名字也沒有地，我一直被強制做各種工作。我已經再忍不住了。無論怎也好了。我希望離開這個地獄。求求你吧。無論如何請你救我呀！同時，請為我改一個名字吧！很多謝你。『小雪』，真是一個很好的名字呢。以後，我會為大家而工作的。」

當賽天太接近左上方的奴隸小屋時……

由利那(-ma)：「你是來救我的嗎？我是會使用超術的由利那。由於天生的能力，我被視為異能力者，在村中受人排拆。雖然在這時我被雜賀眾發現而帶到這裏，但在這裏的看待實在太可怕了。若你能將我視為一個人來看待的話，我是希望可以和你們一起作戰的。我保證一定可以幫到你們的。」

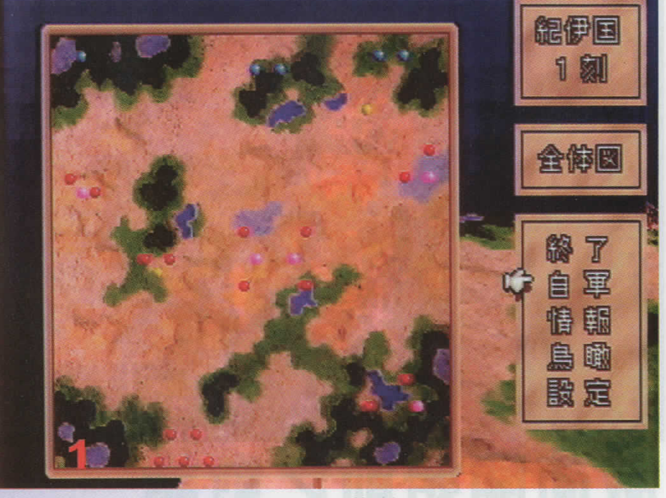
當由利那接近中央右方的奴隸小屋時……

雷太：「救我出來吧。絕對是有利無害的。我的視力異常地好，盯上了的獵物是絕對不會給跑掉的。拜托啊。當我想離開雜賀眾時卻被捉住，跟着就只有等死的了。雜賀眾是很可怕的，求你們救我出來啊。讓我當同伴的話，要我幹甚麼也可以的。」

當藤丸接近右下方的奴隸小屋時……

伝八：「多謝啊！你是來救我的嗎。我就是可製造勁抽煙花的伝八。本來我是仰慕忍者而加入雜賀眾的，但實在太可怕了。既沒有飯給我吃，又把我困在一間陰暗的小房間裏被迫工作。簡單就如奴隸一樣。得你們相救實在是很多謝，我會為你們好好工作的了！！……所以，可否將你們的錢分一半給我呢？不會有損失的。多謝呀！我會很活躍的！！」

圖版資料一覽



敵首領：雜賀孫一
敵人數目：17人
出擊人數：5人
勝利條件：打倒雜賀孫一
砦數目：2個
隱藏道具：(1)移動人形・獅子

攻略重點

這一版由於是接着上一版來進行的，所以參戰的人物是不能改變的，從版面開始時的人物位置來看，會發現隊伍被分割為三隊，其中賽天太的處境最為危險，所以他第一件事要做的就是盡快趕到左上方的奴隸小屋救出由利那，這樣才能更有勝算將眼前的兩名敵人打敗。為了減輕賽天太及由利那的負擔，藤丸應盡快向下推進以吸引敵人兵力，並救出小雪以提高戰力。至於右方的才藏由於實力較高，基本上是無需急於到右方的小屋救出松吉的。

當完成了第一階段的拯救行動後，藤丸便要向右下方的奴隸小屋推進，由於從這裏救出的伝八會要求得到散透波現時一半的資金，所以在這一版開始前的行動部份中應盡量花掉手上的錢。而剛救出的由利那則可從中央的另一所奴隸小屋中救出雷太，但他和松吉一樣是以遠距離攻擊為基本招式的，加上現時的攻擊力不強，使用時要多加小心。

首領雜賀孫一以間接攻擊為主力，所以我方應以直接攻擊來對付他。除此之外，在這一版的進行過程中，雜賀孫一會不斷發射超長距離的間接攻擊「雜賀飛龍砲」，在進攻時要經常留意着各人的HP才可。

第十幕 惡魔之蜘蛛

擊滅了雜賀眾的藤丸等人，現在正趕路回隱之里。不過，在他們眼前出現了障礙。

那是與三好長慶聯手的土蜘蛛眾。

軍團長青汁蟲助與軒猿眾的殘黨聯手，一直對可襲擊散透波的機會虎視眈眈。現在正是那最好的機會。



版面開始前的對話……

藤丸：「好，要取得的都已經到手了，趕快點吧。」

青汁蟲助：「哈———哈哈哈！等你很久了，散透波的小子們。你們信不信蜘蛛神的呢？信的話便可撿回一條命，加入土蜘蛛眾吧。」

藤丸：「……怎麼了，怪物。我不信的話又怎樣了。」

青汁蟲助：「不相信的話，便請你作為給蜘蛛神的貢物去當餌食吧。若你們成為餌食的話，蜘蛛神會很高興的。而我的土蜘蛛眾則會成為日本第一的忍者教團。哈————哈哈哈！信者得救呀！」

藤丸：「……我沒有時間和白痴交手。讓我們通過吧。」

青汁蟲助：「你説甚麼！好、各位、復仇吧————！」

藤丸：「甚麼，這不是軒猿眾的殘黨嗎。」

青汁蟲助：「大家都相信了我的教義，為了令這世界變成蜘蛛的世界而站起來了。我的教義是最好的。信者得救呀！好、大家開始獵殺餌食吧！」



當由利那與玄之坊對話時……

由利那：「呃…………。」

玄之坊：「唔？妳的眼神相當悲哀啊。」

由利那：「……。」

玄之坊：「雖然我也算是看過所有地獄，但在妳的背後，我看見了我從未見過的深厚罪業。……我是個臭和尚。以往幹過很多惡行，背負着各種罪業。看見閣下之後，不知為何感到有些吸引着我的東西。我可以為妳出一點力嗎？假如妳不介意的話，可否暫時讓這個礙眼的和尚在妳身邊呢？」

當首領被打敗時……

青汁蟲助：「呀……。這樣，我的靈魂便可得到淨化。可以到天上仕奉蜘蛛神了。跟着，有一天會為了將地上成為蜘蛛的大國而復活的。在這天之前，我的身體就讓可愛的蜘蛛們吃吧……我看到霞光了。呀、太幸福了……。」

藤丸：「……真是的，竟然要在這種地方浪費時間。」

圖版資料一覽



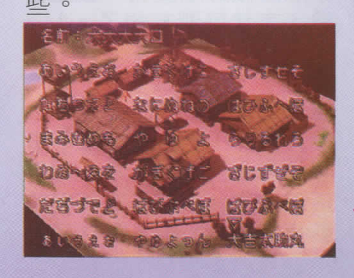
敵首領：青汁蟲助
敵人數目：20人
出擊人數：10人
勝利條件：打倒青汁蟲助
砦數目：2個
隱藏道具：（1）2500両
（2）藥學之秘傳書

攻略重點

雖然上一版加入成為同伴的人戰力不強，但這一版敵人的數目較多，加上想得到同伴的話是要快速進軍的，只靠原有的5人恐怕難以完成任務。

在下在這一版的戰法是把隊伍分為三隊，兩人攻向左上方、五人攻向右下方，其餘三人（包括由利那在內）則盡快將由利那護送到玄之坊所在之處，因為玄之坊是會在第15回合之後消失的。

一般來説，由於攻向左上方的兩人要走不少山路，故此這兩人在取得了道具之後，是很難再趕得及對付首領的戰鬥的，而攻向右下方的主力部隊在接近首領時，由於這首領是會接近展開攻擊的，所以不妨引他走進河裏，這樣，攻擊時的效果也可以大一些。





第十一幕 謀反

版面開始前的對話……

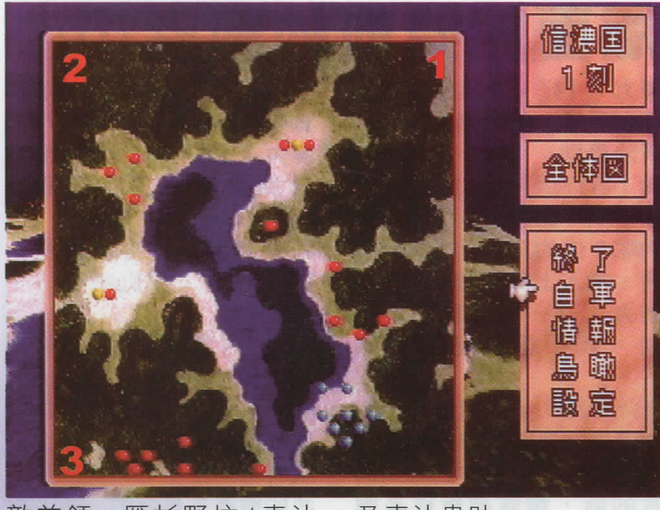
藤丸：「很快就可以回到隱之里的了。雖然只是離開了一陣子，但不知為何會有種令人懷念的感覺。」
才藏：「……藤丸。趁這機會我還是說清楚好了。你真的是為了令忍者不再存在而戰的嗎？」
藤丸：「這個當然了。你又想説甚麼呀。」
才藏：「是嗎。那麼、我的答案亦決定了。我和你的一起行動到此為此了。我要走我的路。阻礙我的路的話，就是昔日的同伴我也不會留情地斬下去的。不要忘記這番話了。」
藤丸：「甚麼？……喂、等等呀、才藏！」
才藏：「我要站在這個國家的頂點。再見了。」
藤丸：「……才藏。你去了哪裏啊。才藏！才藏。」
樂天丸：「藤丸。雖然不是太好，但我希望能進一步確定自己的實力。」
藤丸：「這是甚麼意思呀？」
樂天丸：「你啊，經常都在擺架子，所以我早就看不上眼的了。即使和你在一起，亦不會有甚麼樂趣。所以，我也要以我喜歡的方法去幹。」
藤丸：「……喂。要和我動手嗎？」
樂天丸：「假如有必要的話。」
賽天太：「你、你們兩人停手啊！哥哥，你怎麼了？藤丸哥哥亦沒有做錯甚麼啊。雖然他可能是口不擇言，但他事實上不是比任何人都關心大家的事嗎。我覺得是不應該説如此過份的話的。大家應該做好朋友啊。我最喜歡大家當好朋友的了。」
樂天丸：「喂，賽天太。我要走了。你怎樣了。」
賽天太：「呃？」
樂天丸：「像你這種笨手笨腳的傢伙，一個人是不可能活下去的。假如不跟着我的話肯定是不行的。怎樣了，要跟着我嗎？」
賽天太：「……………………。」
樂天丸：「隨便你吧。那麼，我走了。藤丸，希望有一天能和你一決勝負吧。再見了。」
賽天太：「……呃、藤丸哥哥。」
藤丸：「……走吧。跟着你大佬吧。」
賽天太：「……呃、我是很喜歡藤丸哥哥你的。比任何人都要喜歡。……不過，因為我們是孖生兄弟。大哥他若是沒有我跟在一起的話是不行的。因此、我……。」
藤丸：「快點走吧！我最討厭你的了！」
賽天太：「……嗚……，對不起呀、對不起呀、藤丸哥哥。我走了。……不過，藤丸哥哥也還是率直一點的好。其實藤丸哥哥是相當溫柔的吧？所以……」
藤丸：「真吵！看我殺了你！！快點走吧！」
賽天太：「……呃，是的。那麼，再見了。藤丸哥哥，如果你可以令所有忍者消失的話就好了……。」
藤丸：「……不要開玩笑了。我有做錯嗎。畜生……所有的事都是因我而起的嗎。」
雁杉野坊：「等等等等——等等！可惡的散透波啊！殺死我一生的宿敵、雜賀孫一的罪是很重的！正當我對那傢伙感到有一份宿敵以上的感情時……若説火槍的話，並非就只有雜賀眾的！假如你忘記了有比它更強武器的根來眾的話，是會很麻煩的！」
藤丸：「……又有怪傢伙走出來了。我看見很久不見的隱之里就在眼前，現在心情不佳呀。不可原諒呀！」
雁杉野坊：「這就最好了！孫一啊……我絕對不會讓你孤獨一人的。現在我就送玩伴給你了！！」

擊破了土蜘蛛眾，隱之里已經就在眼前時，在藤丸他們面前出現了一班叫根來眾的人。

由於本來是根來眾永遠宿敵的雜賀眾被消滅了，根來眾的頭領雁杉野坊，將矛頭指向了藤丸他們。

面對裝備了強力火槍的根來眾，藤丸他們到底會否有勝算呢？

圖版資料一覽



敵首領：雁杉野坊／青汁蟲助
敵人數目：17人
出擊人數：8人
勝利條件：打倒雁杉野坊
及青汁蟲助
砦數目：2個
隱藏道具：(1) 甲型治癒筒
(2) 甲型治癒筒・改
(3) 九寸黃金玉

攻略重點

總之，這版一開始便遇上最糟的情況，不單是才藏，就連樂天丸、賽天太這對人偶兄弟亦突然離隊（據説若第八版開始時以哉女為第5位同伴是可避免樂天丸及賽天太離開的），但這一版最麻煩的地方還是當根來眾嘍囉被消滅一半或是雁杉野坊自己被打倒時，上一版才剛死掉的青汁蟲助又會在圖版左上方再度出現（就如藤丸在對話中所説，看來連死神亦不想收這隻怪獸……），加上他會帶來大堆土蜘蛛眾，以一般方法將隊伍分為兩隊的話，很容易會被突然出現的土蜘蛛眾幹掉。
事實上，當土蜘蛛眾出現5個回合後，圖版右上方是會有5名來自隱之里的援軍出現的。由於原來的隊伍戰力大減，所以在進軍時不妨先向右上方走，等會合了這支援軍後便去打敗青汁蟲助，這樣便可令餘下的土蜘蛛眾自動消失。當青汁蟲助被消滅後，餘下的雁杉野坊就絕對不用再怕了。
順帶一提，這一版開始前的隱之里行動回合中，鳶丸與綾生了一隻小狗，你還可為牠改名，但暫時牠是不會參戰的。



第十二幕　新的決意

藤丸他們收到情報，知道石川五右衛門脫離了號稱最強的伊賀忍軍。

因此，本來與伊賀結為同盟的甲賀忍軍亦脫離，伊賀的戰力大幅崩潰。而乘着這個機會，潛伏在各在的忍軍都一口氣出現了。



打倒服部半藏正成後……

正成：「我認輸了！就如傳聞一樣的強、不、説不定會在傳聞以上呢。」
藤丸：「怎麼了。輸了就求對手饒命嗎。待我還以為你是個我點根性的傢伙，以乎我是看錯人了。好了，快點帶你手下的傢伙消失吧！」
正成：「哈哈哈，不要説得那麼苛刻吧。我也不是真的想動手的。事實上我是受父親所托，前來和你協商的。我只是想確定一下你是否擁有值得協商的力量吧。」
藤丸：「協商？」
正成：「就是如此。聽説你們是為了將全部忍軍消滅而戰的嗎。事實上，我們甲賀忍軍也是如此的。你知道我們已經脱離了伊賀嗎？」
藤丸：「……唔。聽過這個傳聞了。」
正成：「説到底，都是為了擊潰伊賀忍軍吧。嗳、可不要搞錯了。我們不是想跟着由甲賀當大佬的。我亦覺得爭鬥是因為有忍者而起的。怎樣了？與我們聯手吧，藤丸。」
藤丸：「不要説笑了。你以為我會這麼簡單相信你的嗎？」
正成：「的確如此。你所説的亦沒有錯。所以，我們打算將調查所得的各忍軍情報交給你。信不信由你了。」
藤丸：「…………。」
正成：「另外，甲賀忍軍亦準備了三名有相當實力的人。我將他們交給你了。隨你喜歡的用他們吧。若你發現他們的態度可疑的話，就是毫不考慮殺了他們也沒有所謂……你們從此就是散透波的一員了。不要替別人添麻煩呀。」
助左：「在下是野火之助左！隨時都準備了一死！請下命令吧！」
矢太砵：「在下是槍之矢太砵！讓我用火槍的話，是無出其右的！一定不會有負閣下所望的！」
藏人：「小人的名字是卍鍊之藏人！在卍鍊方面，我有自信是最強的！有事就找小人吧！」
藤丸：「……這種傢伙，我才不想要。」
正成：「哈哈哈！用來煮飯還可以吧。若連這也不喜歡的話就殺了他們吧。這班人亦有此覺悟的了。假如這班人背叛散透波的話，到時我也會跟着一死。」
藤丸：「……你真是個古怪的傢伙呢。」
正成：「嘩哈哈哈！那麼，打擾了。以後有甚麼事的話，我們也會毫不隱瞞地報告的。那麼，遲些再見了！」



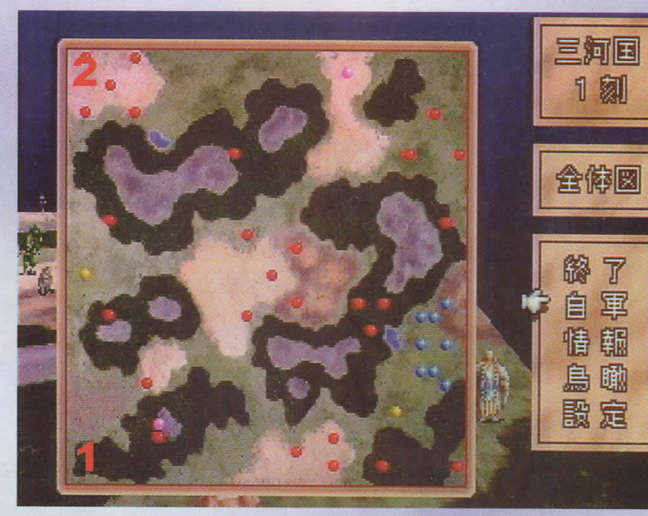
版面開始前的對話……

正成：「唔————該！聽講散透波的隱之里是在這附近的啊！我的名字是服部半藏正成！是甲賀忍者的人呀！有沒有叫藤丸的傢伙在呀————！」
藤丸：「喂！我就是藤丸了！想一決勝負的話就讓我做你的對手吧！」
正成：「嘩哈哈哈！果然就如傳聞一樣，是個血氣方剛的傢伙呀。那麼，就拜托和你比一比吧。去了！」
哉女：「藤丸。從北面的角落，我感到一股不可思議的力量。相信一定會對藤丸大人有幫助的，請你一定要去看一下。」

過版之後……

由於意想不到的來訪者，散透波被迫要作出一個決定了。
到底是否應該相信甲賀忍軍呢？
再還未找到肯定的答案之前，日子一天一天的過去……。

圖版資料一覽



敵首領：服部半藏正成
敵人數目：24人
出擊人數：10人
勝利條件：打倒服部半藏正成
砦數目：2個
隱藏道具：（1）幸運之數珠
（2）2000両

攻略重點

繼上版才藏等人離隊的事件後，這一版在開始之前又發生了肉玉五郎、送屋岩鐵及煙羅之助八這三人要求暫時離開隱之里進行修煉的事件，總之，若閣下一向是偏重這班人作為主戰部隊的話，説不定會有點危機，但亦可趁這機會鍛煉一下其他人。

基本上，這一版在結束後是可以得到甲賀忍軍的三人成為同伴的，但各位並不用因此而對這三人手下留情。除此之外，若藤丸走到右上方的玄武之祠，是可將朱劍之劍換成玄武之劍的。





BEYOND THE BEYOND
故事攻略

製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

愛拿村 {*1}

故事開始的時候，安妮 {*2} 的父母在等着主角丹（名字由玩者自行輸入）兩父子回來，原來丹的父親奇拔茲 {*3} 為了培育丹讓他為瑪利奧國 {*4} 出力，每個月都回到寄養丹的安妮家一次，對他進行嚴厲的訓練。這天他兩父子回來時，丹又在練中暈倒了。與丹青梅竹馬的安妮看不過眼，便出言指責奇拔茲，安妮的媽







媽索娜 {*5} 亦開始覺得奇拔茲做得太過分。

奇拔茲由於擔心城堡，只有不多見兒子一面而告別。原來這時敵國巴特魯 {*6} 正在邊境蠢蠢欲動。臨行前，奇拔茲知道安妮的父親加拉克 {*7} 擔心王上在王子長大成人後開始改變，問他會否回去瑪利奧城，但加拉克説王城有奇拔茲和大英雄撒姆蘇 {*8} 在，已用不着他這老兵，所以婉拒了奇拔茲。奇拔茲又對加拉克説丹已變強了，可以帶他到瑪利奧城去看看外面的世界，加拉克就想到給丹一個任務來磨練他。

當丹醒來後，加拉克叫了丹去，給他一個水袋 {*9} ，説沿着東面的路前行便會發現一個叫奈落的洞穴，叫它到洞中去拿些聖水 {*10} 回來，完成任務之後就會帶他到瑪利奧城去。本來安妮也想跟丹一同去，但她的父母卻説危險而不讓她去，安妮一怒之下便走了出去。

丹先到地庫的武器庫去拿居武器防具，當你拿到武器防具，走出門口時，加拉克會告訴你在洞窟中遇上分支路時，一定要向右行，否則會非常危險。無論發生任何事，大家一定要照着他的話去做。在村中你知道村北有一道門要得到加拉克的批准才可以打開。到教堂去儲存進度之後，就從村南的出口出發到奈落去。









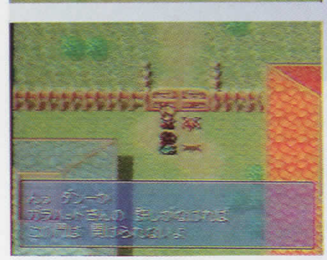
















初次試練

來到洞中，丹打敗了一隻怪獸後，發現安妮竟然跟踪而來。安妮為了一顯自己的實力，令人家對她改觀，所以擅自走進山洞中，要比丹更快取得聖水。丹為了不讓安妮遇上危險，所以便立即追上去。當丹在分支路上追上安妮的時候，安妮在情急之下竟走到左邊的入口處去。這時你是可以往左邊走去追安妮的，但是由於你最後還是要找聖水來救安妮，而且救了安妮後多了個拍檔來升級會比一個人通處走去升級容易，所以大家還是先往右邊走去拿取聖水吧。

當你拿了聖水追去找安妮的時候，在一個入口處聽到安妮的叫喊聲，走到下面去看，發現安妮被一條從一個恐怖毒沼中伸出來的觸鬚抓住，雖然小龍史泰那 {*11} 努力迎救，但安妮最終被觸鬚拉進毒沼中。丹試把聖水傾進毒沼中，觸鬚便



















比魯茲歸來

走到山洞外，天色經已薰暗下來，他們回到愛拿村的家中，把聖水交給加拉克，加拉克就應承明天帶丹到瑪利奧城去。正當加拉克在責罵安妮私自走去奈落之際，加拉克突然感到有人在呼喚他，他走出屋外，發現安妮的哥哥比魯茲 {*12} 傷重倒在外面。他説原來是他中了巴特魯軍的陷阱才弄到這樣。比魯茲陷入頻死邊緣，傷心的安妮發揮出一股神奇的力量，把比魯茲的傷安全治好，自己也跟着因體力不支而暈倒過去。於是眾人安妮兩兄妹搬回家中。

翌晨，比魯茲説明是奇拔茲見到瑪利奧城陷入危機之中，所以叫他回來告知加拉克。他們也覺得安妮受了沼毒和聖水的作用，得到了回復的力量是一項奇蹟。

比魯茲準備帶丹一同回瑪利奧城看看那裏的狀況，但安妮卻加以阻止，認為現在情勢危急，去到瑪利奧城也無濟於事。不過丹堅持要去，加拉克也贊成。比魯茲和丹正要立即出發，安妮就提出要跟他們一起去，以她的回復力量來幫助他們。在安妮苦苦哀求之後，加拉克終肯讓安妮跟他們一同到瑪利奧城去。















瑪利奧鎮

三人不久便來到瑪利奧鎮，可是在入鎮後，卻發現瑪利奧鎮經已失守，就是購買武器也受到巴特魯軍管制。他們從鎮口的告示牌中看到一張告示，內容是叫戰士撒姆蘇在明天早上前出來自首，否則瑪利奧國的愛德華王子 {*13} 就要處被處死。鎮中的人都替王子擔心，希望撒姆蘇能出來迎救王子。另外，他們又從一個士兵口中得知通往巴特魯國的另一橋正被封鎖，又在一個居民口中得知在鎮中有條很久很久以前造來，可以通往瑪利奧城的秘密通道。

就在丹等人在鎮中到處收集情報之際，一群巴特魯兵在一間屋中發現了勇者撒姆蘇，可是沒有一個兵士敢上前跟他決戰，後來，撒姆蘇衝出重圍，逃到墳場去，兵士當然窮追不捨。丹等人走進剛才撒姆蘇衝出來的小屋中，調查一下屋中的桌子，就發現桌子下原來有一條秘密地道，地道下有一間小房間，房間裏有一個開關掣，當丹按下開關掣後，便聽到一下好像打開了機關的聲音，然後，他們走到墳場去就發現其中一個墓碑打了開來，露出一條通往地下的樓梯，丹等人步下樓梯，就遇上多隻怪物襲擊。到了地下道的深處，他們發現前路被大石所阻，而石的另一邊就有一條樓梯，於是他們便推開大石往樓梯走去。

走到下面一層他們終於追上撒姆蘇，比魯茲向他表明身份，並說要助撒姆蘇一臂之力。當比魯茲向撒姆蘇介紹丹時，撒姆蘇大為震驚，在他沉吟中，好像很久以前便已認識丹似的。撒姆蘇說他準備潛入瑪利奧城中，迎救愛德華王子，丹等人隨即要求跟他一同去，撒姆蘇亦答應了。





他們沿路走出地下道，便來到瑪利奧城的監牢。在監牢中，他們找到了愛德華王子，着撒姆蘇等人打開囚室的門。於是他們走到獄卒的房間，在撒姆蘇的發施號令下，四人一同衝進去，跟獄卒拼過。由於撒姆蘇開頭的級數高，很容易便能消滅







敵人，並得到監獄的鑰匙{*14}。可是，卻給一個敵兵溜掉，他説着一定會回來報復，便從秘道中逃去。

撒姆蘇等人再回到王子的囚室，以監獄的鑰匙來打開囚室的門。王子見到撒姆蘇非常高興，眾人接着決定到薩拉古國{*15}去，撒姆蘇相信由於薩拉古國王后是瑪利奧國國王的妹妹，所以薩拉古國一定會奮力襄助的。

正當他們想原路撤退之際，魔女拉姆帶同衛兵趕來，她先派出兩名士兵上前對付撒姆蘇，又以雷電魔法來試探他的實力，撒姆蘇亦輕地一一應付。可是，當拉姆擲出她的詛咒披肩，撒姆蘇就一不小心被擊中了。

拉姆見撒姆蘇中了詛咒滿心歡喜，她讓撒姆蘇帶愛德華王子逃走，並説可讓他們走到哪裏也可以，以圖玩弄撒姆蘇。説罷，拉姆便消失了。

撒姆蘇不理自己中了詛咒，先帶眾人離開，在地下道中，撒姆蘇為免一同行動會引人注意，所以提出分頭行動，他向丹等人指出另一條可通往鎮外的秘道，並約定跟他們在瑪利奧鎮以東的邊境教會{*16}會合。王子又把一串念珠{*17}交了給丹作為信物。

不久，他們就來到位於山邊的教會，見到神父，並使用道具中的念珠，神父便會問你是不是丹（主角），答「是」之後，神父就打開了他背後的暗門，並告訴丹王子已在　面等候他們。

當他們穿過教堂，就在後面的花園見到撒姆蘇和愛德華。撒姆蘇説他從瑪利奧成取得的「瑪利奧之書」得知，那裏有一個離開瑪利安的秘道，而打開機關的方法就是把地上的推拼砌圖回復原樣。當丹一拼好砌圖，前面的山就打開了一條通道。找神父儲存好進度後，眾人便進入通道。

從通道進入了地下道，他們推上在牆上的槓杆，打開機關門，但就在他們繼續前進的時候，卻聽到後面有追兵追來的嘈雜聲。比茲魯為了讓丹等人逃脱，獨自走去把機關門關上，還破壞了機關門的開關。安妮對此感到很傷心，愛德華就很佩服比魯茲的英雄氣慨。

為了不讓比魯茲的心血白費，他們繼續前進。在地下道中，他們遇上了一個迷途的神父，丹應承帶神父到出口去。

後來，巴特魯的追兵向拉姆報告愛德華王子等人已逃到薩拉古國去。本來其他士兵打算繼續追









擊，但拉姆卻阻止他們，因為她知道，就算愛德華王子逃到薩拉古國，也不會很到援兵的。





















基本戰鬥要訣 1

善用 APS 系統

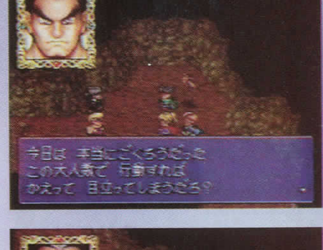
若果只是連射就可以經常地作會心一擊，那麼只要買一個連射手掣便可以了；APS系統最重要的就是要有節奏地連射，不多太快，又不能太慢，是相當講究技巧的，要細心試驗才能找出最合適的連射節奏；在角色被擊至氣絕時則不要忘記不連射，因為連射的速度愈高，角色在回復後所得的能源便愈高。

薩拉古國

來到薩拉古國，丹等人稍作休息，儲存進度後，就往北走進入龍洞，在洞中，他們發現了一條金龍在睡覺，但牠現在是不會理會丹的。

出了洞往東走，就會進入樹林，他們要經過一個大樹內的迷宮才可通過樹林，有時路上會遇上一些蟲或洞在阻着去路，丹把蟲小心推到洞上面去便可通過。最後，他們終於通過了樹林。

在樹林的另一邊又有一個山洞，穿過山洞再往東走就到了薩拉古鎮。原來瑪利

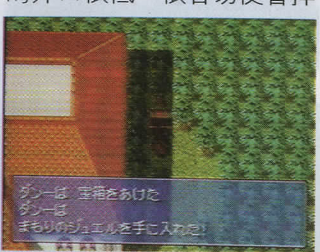




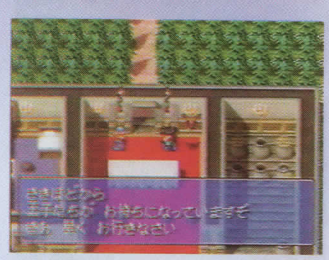




奧國被攻陷的事已傳到這裏來。他們從路人口中得知薩拉古國的大臣古里度 {*18} 從瑪利奧國被攻陷的時候開始便變得很古怪，現在已成為全國不受歡迎人物。他們更在一個地下酒吧的酒保口中，知道有傳聞說古里度是頭怪物。另外，路人又提醒你要小心井口，因為這個鎮的井口很低，很容易便會掉





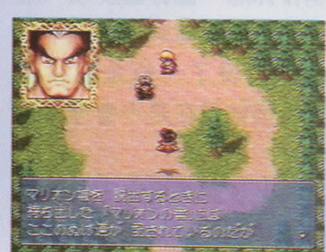


到井裏去。

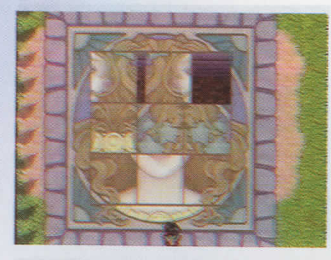
他們到薩拉古城去，想求見王上，請求他給予支援。大臣古里度來接見他們，起初古里度說懷疑他們是冒充的，想趕他們走，但是有個大官比阿度 {*19} 認出撒姆蘇，古里度不得王讓他們見王上。撒姆蘇和愛本以為這就可以請薩拉古王派兵拯救瑪利奧國，不過，古里度還是堅持要撒姆蘇接受一個考驗，以證明他是真正的撒姆蘇，這令撒姆蘇很懊惱，但他仍勇於接受接挑戰。

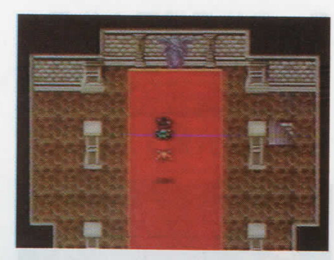
古里度以須要準備為理由，着撒姆蘇等人先到鎮中觀光，稍後才進行考驗，撒



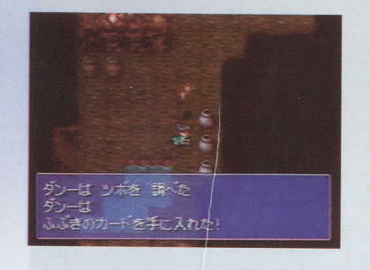


姆蘇只有等候。不過，當他們走出城外時，有個小孩卻告訴他們這個鎮地下的水道是可以通往城的地下層，他們可以利用鎮中的井口進入地下水道。他們通過地下道，在一間屋中找到洞的鑰匙 {*20} ，有了這條鑰匙，















基本戰鬥要訣 2

作戰系統

雖然本GAME有5個作戰系統，但最常用的就只有最後的那個手動系統，因為可以自行輸入指令，不會像前4個作戰系統一般限死了作戰行動；至於那些作戰系統是否一無是處呢？又不是，如果你在對付一些先前已經打過的怪獸，那麼便最好用第一個全攻型的自動戰鬥系統，皆因慳水慳力也。

便能打開地下水道中的一道門，進入薩拉古城的地下層。

出到外面，竟發現剛才告訴他們地下水道秘密的小孩就在井口等着他們。小孩向附近一間小屋傳話，一位叫拜臣 {*21} 的騎士便出來迎接眾人，拜臣先向眾人道歉，並告訴他們現在掌握薩拉古國實權的是大臣古里度。他更囑咐撒姆蘇等人如果中了古里度的圈套，被人追殺的話，就叫他們再經地下水道去找他。由於古里度已派人去接撒姆蘇等人，所以他們只有急急的經水道回去。

到鎮中，他們再次經正門進入城內，並在中庭中見到皇上、皇妃和古里度，愛德華的禮儀令皇上和皇后相信他是真的王子，但古里度卻說由於瑪利奧被攻陷以來都沒有人可以從瑪利奧來，他懷疑怎麼可能會有人不通過兩國之間唯一相通的一道橋，突破敵軍的重重包圍而來到薩拉古。皇上又叫皇后、拜臣、比阿度來確定他們是不是真的愛德華和撒姆蘇，可是很多人都沒有見過愛德華，所以無法確定他們的身份。

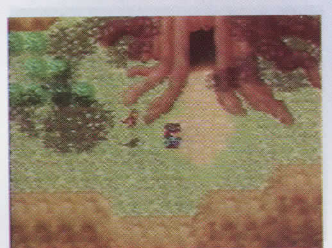
薩拉古王問愛德華希望薩拉古幫他甚麼，撒姆蘇就答說雖然瑪利奧國如今失守，但仍然留下不少士兵，反之，巴特魯的士兵亦傷亡慘重。所以請求薩拉古王借出士兵給他，以攻打巴特魯國。可是古里度卻說假如借了兵給撒姆蘇的話，當打敗巴特魯國之後，說不定連薩拉古也會被攻陷。薩拉古王







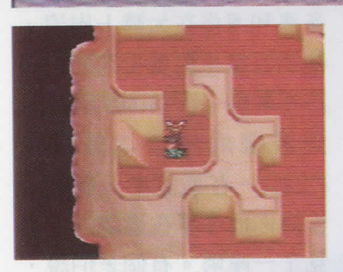


















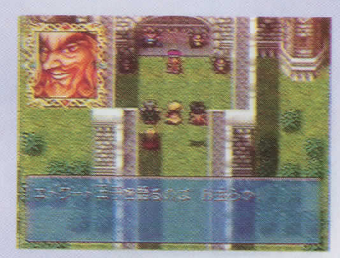


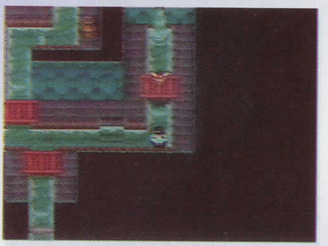
也說除非能確切地證明撒姆蘇的身份，否則是不會借兵的。

古里度提出，要撒姆蘇舉起一條石柱，以證明他是全大陸最有力氣的人。可是，由於他身中拉姆的詛咒，無法使出平時的力氣，所以猶疑不決起來，但，為了證明他是真的撒姆蘇，他仍勉強去接受測試。可是，他最終也無法舉起石柱，所以古里度就指他是假冒的，而薩拉古王也不讓愛德華等人再留在薩拉古國中，着他們收拾行裝，立即離開薩拉古。

眾求援的事雖然失敗了，但他們仍然不言放棄。撒姆蘇深信拜臣仍然會信守他所說過的話，於是便決定再去找拜臣。當他們再次經由地下水道去找拜臣時，王后竟跟拜臣一起出現，拜臣說他早已料到撒姆蘇可能會舉不起那石柱，皇后就相信一定有甚麼事情發生了，才會弄致這個田地。她重申假如撒姆蘇無法舉起石柱，國王是不會借兵給他們的。

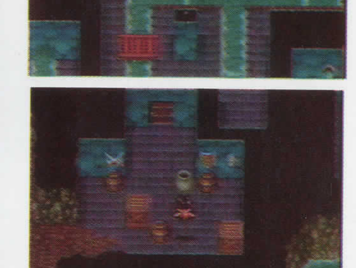
撒姆蘇向拜臣說明自己所中的詛咒連教會也解不開，拜臣就告訴撒姆蘇說大陸南方有個住有祈禱師的山丘，他們對魔法和詛咒有豐富的知識，他認為說不定那些祈禱師能解開撒姆蘇身上所中的詛咒。皇后也鼓勵他們為了奪回瑪利奧國，去替撒姆蘇解除詛咒，然後再次回薩拉古國。他們又給愛德華一粒神奇種子{*22}，有了它就能爬到很高的地方去。那顆種子是皇后嫁給薩拉古國王時，他的哥哥、即愛德華的父親送給她，以便日後瑪利奧國離上危難，而又無法以常識來解決的時候，用它來救國的。可是，皇后說她和愛德華的爸爸也不知道那種子的用法。













遺跡之鎮奧化 {*23}

他們按照拜臣所說，離開了薩拉古鎮之後不停往南走，他們進入沙漠，在沙漠中發現一個遺跡之鎮奧化。他們在旅館的一個旅客口中得知要找祈禱師就得穿過鎮西邊山脈中的山洞。

他們在鎮中得知最近很多盜和海盜在大陸上出沒，他們好像也對奧化西面的遺跡感興趣。而鎮的南面就有個繁榮的港口鎮蒙馬特{*24}。在教堂中，有個人告訴你他今早在遺跡之上看見了一座塔。有個老伯說，那是傳說中由諸神所建造的，當地面的和平受到魔界的威脅時，那座塔便會出現。

斯摩村 {*29}

離開了奧化鎮之後，丹一行人便往北行到斯摩村去。在到斯摩村之前，得通過一叫「達波波迷宮{*30}」的地方，迷宮內有很多寶物，多數都是防具，但大多都可以在下一、兩個鎮中買得到的。最後到了山頂，丹在那裏找到了一顆魔法石{*31}。

基本戰鬥要訣3
列隊須知

在列隊時，立高和撒姆蘇當然是排最頭的了，至於第3個位則應該留給安妮，因為她的速度是第2快的，而且在前排是會增加攻擊力的，所以她應是這位置的最佳人選；此外，不要忘記敵人通常都會在撒姆蘇攻擊後開始攻擊，這亦是另一個將安妮擺前的原因。



最後，他們終終於離開了迷宮，來到了祈禱師的國家斯摩。丹一行人在村中得知斯摩村的高級魔法師見村東諸神之塔出現，知道地面上一定有事發生，所以正利用魔法力來收集情報。另外，全大陸最強的魔法師可里特 {*32} 正在斯摩村上面一個叫祭壇之台地的地方修行。

當大家想到祭壇之台地去找可里特的時候，前路卻被一塊施了法的石頭所阻，一個魔導師來告訴丹可里特正在閉關，不許別人去騷擾他。

他們回到村時，見有個魔導師在找尋他的兒子噹噹 {*33}，原來那個噹噹拿了一件可令人隱身的魔法袍去玩。

他們往村西走去，在一間屋內見到一位正研究召喚魔法的魔導師，他說他需要一塊魔法石，他請丹等人去給他到南面（其實是北面）的山洞拿來，事成之後就會傳授他們召喚魔法。那魔法石其實就是他們在達波波迷宮山頂所得到的魔法石，只要「使用」它便成。

可是當那魔導師把魔導師把魔法石掉進鍋裏後，火鍋卻發生爆，把丹等人拋出屋外，回到屋內，就發現一隻黃色的古怪生物，只要你一調查那古怪生物，他就會跟着你不肯走。

他們唯有帶着這傢伙往村北的樹中最低的一層去找斯摩村的族長替撒姆蘇解咒。他們找到族長，可是當族長想替他解咒時，卻發現詛咒的力量太強，族長也無法替他解咒，要祈禱師中魔導力量強的可里特才有能力，於是他們又再到祭壇之台地去。

可是無論怎樣也無法通過那石頭，於是只有離去再想辦法。

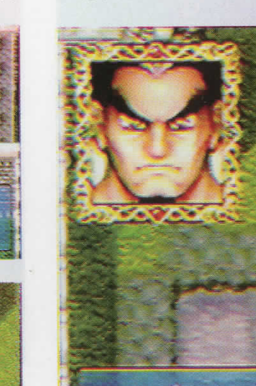
當他們出到村外，那個黃色傢伙才安心的現身，原來他就是噹噹，他想跟丹等人到人間去，丹他們商量過後就應承了他。

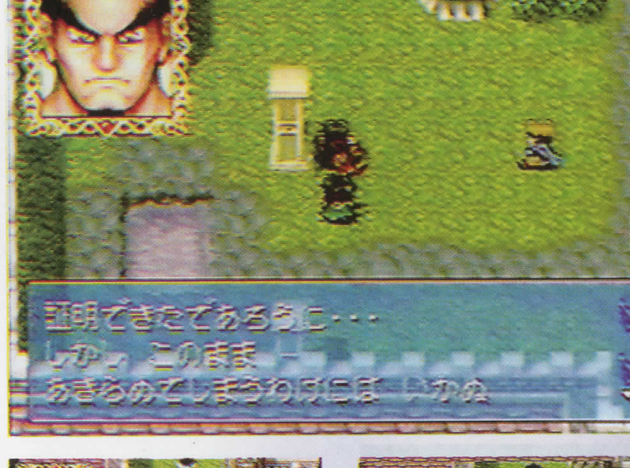
港口鎮
蒙馬特

他們來到南面的港口鎮蒙馬特，在一個人口中得知諸神的神殿中有一件叫月的碎片 {*25} 寶物，可令日夜顛倒。另一個村民就會告訴你蒙馬特東面山脈的另一邊，有條叫依士多 {*26} 的小村。當丹跟村民談到這個鎮沒有海盜出沒的時候，有個人忽然加入他們的談話行列，他說白天是不會見到海盜的，想見海盜的話就晚上到那　。

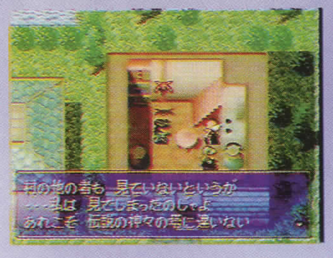
他們在一間售壺的店中













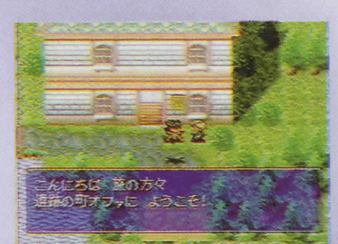














聽到有兩人正發生爭執，內容大致是一個店東責問另一個店東為甚麼將他至愛的寶物魔力之壺 {*27} 賣了給海盜多米洛船長 {*28}，另一個店東解釋説那是因為他受到多米洛船長揮劍相迫，但對方一點也不諒解，卒之其中一個一怒之下一走了之。丹從市民口中得知那個多米洛船長是個獨行的海盜，在海盜之間頗有名氣。

鎮中雖然有多個寶箱，但白天是拿不到的，要到夜晚潮水退了才可以拿到。於是，大家決定到諸神的神殿去。

諸神的神殿

眾人向東行到沙漠，在奧化鎮的西北面山邊便會找到諸神的神殿。神殿中的通道是以移動橋來相連的，只要踏在開關上，移動橋就會轉移到不同的接點處。通過多層迷宮之後，終於取得月之碎片。然後立即回蒙馬特去。

回到蒙馬特

回到蒙馬特，丹在鎮外使用月之碎片，時門便立即變成夜晚，這時潮水退了，可讓你取得一些早上拿不到的寶箱，而且更會發現一些早上位於水平線以下的地方，原來是開有店鋪的，那些店鋪所出售的東西，都是早上的店鋪買不到的高級品。

丹他們到酒吧去，在那裏還遇上多米洛的朋友，從他的口中得知多米洛去了復活節島 {*34}。當丹出到酒吧外面，天色又會突然變亮，丹拿着月之碎片去找那個相得到月之碎片的人（坐在露天圓枱背着你的人），跟那人交換它手上的莫埃伊像 {*35}。

往復活節島之道

得到了莫埃伊像之後，他們便出發往南走，通過彩虹瀑布 {*36}，往依士多村進發。在彩虹瀑布的路上，會發現山崖的另一邊會有些怪獸的石像，如果你走近崖邊，那石像的旁邊就會伸出一條鎖把你拉過去。所以假





















基本戰鬥要訣 4

經常留意己方的傷勢

這一點極為重要，因為這 GAME 所設定的 VP 不太高，所以每當敵人開始用全體魔法攻擊時，便差不多扣去一半體力，若果不作治療或敵人再用全體魔法攻擊時……！所以，千萬不要吝嗇閣下的 MP，否則後果嚴重。

如不想過對面岸的話，就不要走近崖邊了。

通過彩虹瀑布，攀上樹藤，便可以離開樹林，往南走便來到依士多村。丹從村民的口中得知一艘停泊在復活節島東面的船不見了，不知船上人情況如何。丹走到村中央的莫埃伊像前，看見上面刻着「從４塊岩石的中央東行１步、北行３步，然後向石碑摸拜」。

就在這時，丹看見一個男人忽忽忙忙的衝進村口的一家中，當你進入那家中，家中的女人便告訴你復活節島出現怪物。

為了到復活節島去，丹等人走到村中東北面的四塊石頭中間，依石像所示東行１步、北行３步，面前的地下便生出一塊石碑來，把從蒙馬特鎮中得來的莫埃伊像插入石碑中的孔中，依士多村和復活節島之間的海峽便會分出一條路來。

復活節島

到了復活節島，他們往北走便會到達一間神殿，進入神殿的山洞內，又有一個跟依士多村一樣的機關，那同樣是用來分開海水的。

在神殿的迷宮中大有很多機關，例如一個發光的紅色圖符，一踏上去便會扣除你５點 MP，而部分莫埃依像就會跟着你走，令你無法到另一層去，除非找到莫埃依的石板。

上到神殿的最高層，丹發現裏面有個人倒在地上，而遠處的水潭中出現一隻怪物，它問丹是不是像那個倒地的海盜一樣是為了接通往諸神的塔的通道而來。它叫丹等人展示一下封印它的力量來，否則就要變成那個海盜一樣。

打敗怪物之後，丹把多米洛弄醒，為了報答他們救命之恩，而且知道他們是瑪利奧國的人，多米洛把魔力之壺送了給丹等人。

多米洛說他之所以成為海盜，是為了報復妻子和兒子被殺的仇，但在周遊列國的期間，他感覺到世界將要破滅。

丹等人集齊到諸神的神殿的要素——魔力之壺、神奇種子和神秘的水，便立即趕回諸神的神殿。

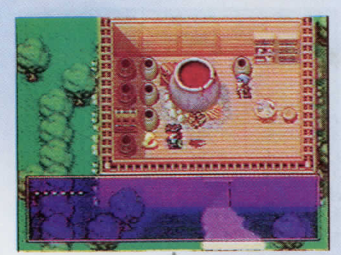
拔苗助長

他們回到諸神的神殿，便走到中央的祭壇，先把魔力的壺在中間，再把神奇種子放在壺中，祭壇就會升到神殿的頂層去，神奇種子更會發芽生長，連接天上的塔和下面的神殿。



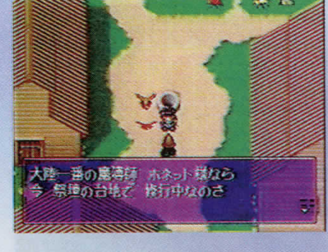














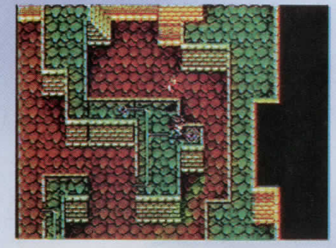




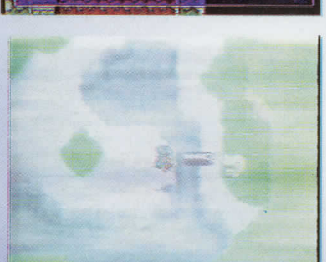
基本戰鬥要訣５

先對付用魔法的敵人

先前已經指出懂魔法的敵人是何等可怕的，皆因它隨時可以買起你全隊，加上 LP 又不可以隨時補充，所以除了要先下手為強，亦要用集體攻擊魔法對付它們，不要計較 MP 的損耗，而為了補充失去的 MP，更要購買大量補充MP的道具。請記着，對敵人仁慈，即是對自己殘忍！



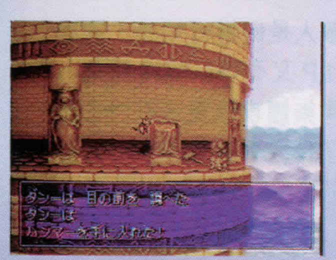


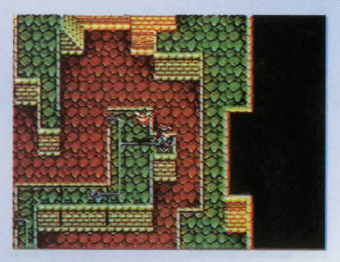


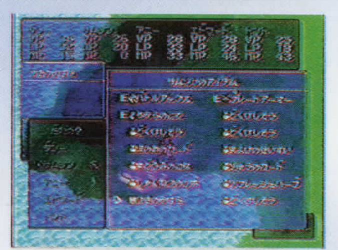




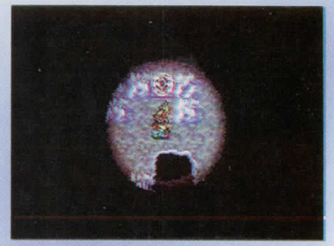


















上到頂層的神殿，丹等人即攀上樹幹，到諸神的塔去。在樹枝上有一些紅色的芽和一些水珠{*37}。發現前無去路的時候，就要先去拿些水珠，然後立即拿去紅色的芽處，芽就會長出新枝葉來。不過，由於丹是用雙手來集水的，不多久就會溜乾，所以拿了水之後得爭取時間，立即走到發芽處去。

從豆樹爬到上面的諸神之塔後，又是另一組迷宮，在那裏入口是分為日和月兩種的，假如從日入口進入神殿，那迷宮內所有日形標記都會降下來，讓你通過，但月形標記就升起來，相反亦然。另外，在三樓外面的走廊丹會發現一個鐵鎚，那是用來在四樓破壞地下的。只要用來敲打四樓地下的裂縫，就會進入迷宮的另一部分，直上到最頂。

在迷宮的盡頭有三顆寶石，可以令所有死去的人復活過來。就在這時，一個老伯出現，起初，大家都以為它就是創造天地萬物的神，但是那個老伯卻說他只是神的代理人。老伯說丹等人是他叫到那 來的，這令大家感到很奇怪。老伯先讓他們看看外面美麗的景色，然後讓他們看看西面的妖氣沖天。老伯告訴他們，奈落原來是通往魔界的地方，本來地面和魔界是立下了互不干涉的契約的，但是現在那契約卻被打破。老伯沒有說明是誰立約，是誰爽約，他只說剛才的沖天妖氣，原來是來自巴特魯國的，而巴特魯國之所以進侵鄰國，就是因為那股妖氣。如果放手不管，世界將陷入紛爭之中。但由於他有契約在身，不能干涉這場戰爭，所以就呼召他們到神殿去。

老伯拿了一塊石板出來，說要聲討巴特魯國的邪惡力量，那塊石板可給予他們指引。他要丹等人去集齊其餘三塊石板。他又把光之珠交給各人，那光珠擁有可令眾人聚集的力量。最後，他老伯把他們送到魔導士可里特那裏，並着可里特去替撒姆蘇解除詛咒。

撒姆蘇的詛咒得到解除後，他們立即決定回到薩拉古國要求增援，而可里特也說為了避免地下世界和人間爆發戰爭，他要回斯摩村準備。

基本戰鬥要訣6

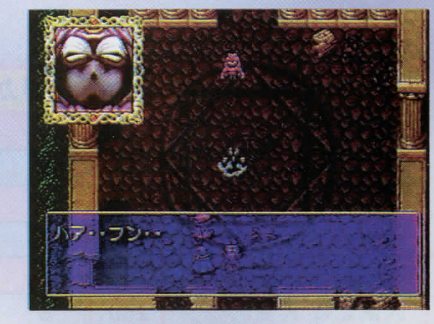
將LP較低的隊員放到後方

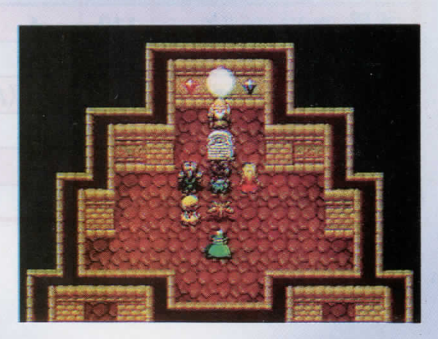
由於LP不能隨時補充，故此，一些隊員LP較少的隊員如撒姆蘇若果被敵人擊至多次氣絕，便應改放他至後方，以防他真的被擊斃，那時便欲救無從了。



武器表

武器名稱	價格	攻擊力	可裝備的角色
木之杖 きのつえ	80	2	安妮，愛德華，噹噹
短棍 ショートロッド	250	6	安妮，愛德華，噹噹
青銅棍 ブロンズロッド	450	10	安妮，愛德華，噹噹
鐵棒 アイアンスタッフ	830	16	安妮，愛德華，噹噹
古棒 ルーンスタッフ	1350	20	安妮，愛德華，噹噹
中劍 ミドルソード	100	5	主角，比魯茲
長劍 ロングソード	280	9	主角，比魯茲
粗劍 バスタードソード	850	18	主角
巨劍 グレートソード	1500	24	主角
中型斧 ミドルアックス	120	4	撒姆蘇
鋼斧 スチールアックス	300	10	撒姆蘇
戰斧 バトルアックス	520	20	撒姆蘇
石斧 トマホーク	870	26	撒姆蘇
大斧 ブロートアック	1600	33	撒姆蘇





日文對照表

1. アイラの 村
2. アニー
3. ケビンズ
4. マリオン
5. ソーニャ
6. バンドール
7. ガラハッド
8. サムソン
9. スイトウ
10. 聖なる水
11. スタイナー
12. ベルーシ
13. エドワード
14. ろうやのかぎ
15. ザラグーンの 國
16. 國ざかいの 教會
17. ロザリオ
18. 大臣 グレード
19. ピアット
20. どうのカギ
21. バイソン
22. ふしぎのたね
23. オフア
24. モンマルト
25. 月 のかけら
26. イースト
27. 魔力 のつぼ
28. キャプテン・ドミノ
29. シモンの 村
30. タンポポダンジョン
31. まほうせき
32. ホネット
33. トント
34. イースター
35. モアイ 像
36. レインボーバレイ
37. 豆の 木 のしずく

道具表

道具名稱	價格	道具效果
藥草 やくそう	10	回復 15 點 VP
安慰的山草藥 いやしのハーブ	100	回復 25 點 VP
安慰的藥 いやしのポーション	500	回復 35 點 VP
魔法的藥 まほうのポーション	600	回復 20 點 MP
解毒草 どくけしそう	20	解毒用
淨化之藥 リフレッシュハーブ	200	解除麻痺用
望遠彈 とおみのたま	300	能看見周圍的地圖
煙幕彈 けむりだま	500	在戰鬥中逃脱
辟邪的聖水 まよけのせいすい	200	降低遇敵的機會率
引領者 みちびきのえだ	400	脱離迷宮
美味的肉 おいしいにく	200	提高遇敵的機會率
體力之源 たいりょくのもと	600	提昇 2 至 5 個 VP 的最大值
賢能之源 かしこさのもと	600	提昇 2 至 5 個賢能值
敏捷之源 すばやさのもと	600	提昇 2 至 5 個敏捷度
防衛之源 まもりのもと	600	提昇 2 至 5 個防御力
生令之源 いのちのもと	600	提昇 2 至 5 個 LP 的最大值
魔力之源 まりょのもと	600	提昇 2 至 5 個 MP 的最大值
成長之源 せいちょうのもと	600	提昇 2000 至 5000 個經驗值
暴風之寶石 はやてのジュエル	1000	提昇戰鬥中的 2 回攻擊率
防御之寶石 まもりのジュエル	1000	將魔法的損傷減半
反擊之寶石 はんげきのジュエル	1000	提昇戰鬥中的反擊率
會心之寶玉 かいしんのオーブ	1000	提昇戰鬥中的會心一擊率
火炎卡 ほのおのカード	1000	第 3 級火炎球
吹雪卡 ふぶきのカード	1000	第 3 級冰雪風暴
落雷卡 いかずちのカード	2000	第 3 級雷電閃光
龍卡 りゅうのカード	2000	第 2 級噴射火炎
炸烈壼 しゃくれつのツボ	10000	第 2 級火龍
敏捷之指輪 はやてのリング	6000	加強 5 個敏捷度
防御之指輪 まもりのリング	10000	加強 3 個防御力



防具表

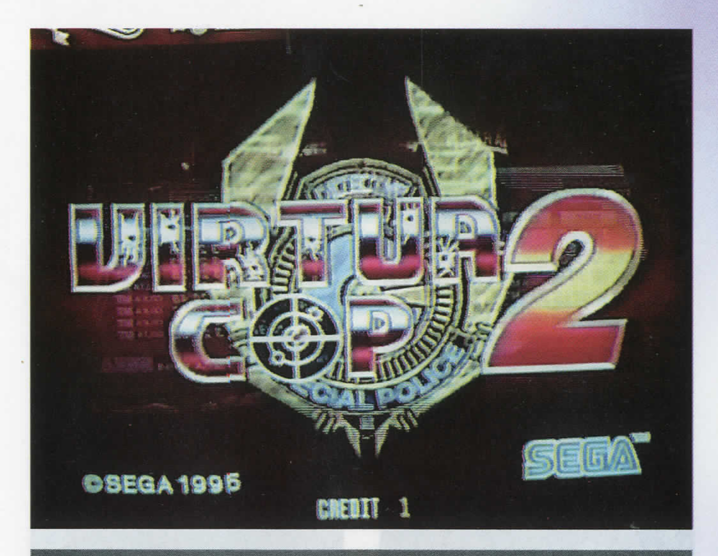
防具名稱	價格	防御力	可裝備的角色
帽子 めののぼうし	50	2	愛德華
皮之帽 かわのぼうし	100	4	愛德華，噹噹
旅行者之帽 たびのぼうし	210	6	愛德華，噹噹
絲帶 シルクのリボン	90	3	安妮
神聖帶 聖らるリボン	160	5	安妮
天使之帶 天使のリボン	250	8	安妮
木盾 ウッドシールド	110	4	主角，比魯茲
防護手套 がんとれっと	100	3	撒姆蘇
力量護腕 ちからのこて	210	4（AT+2）	撒姆蘇
旅行者之服 たびのふく	150	4	愛德華
皮之服 かわのふく	260	6	愛德華
旅行者之背心 たびのベスト	120	4	安妮

防具名稱	價格	防御力	可裝備的角色
皮之背心 かわのベスト	220	6	安妮
司祭之背心しさいのベスト	380	9	安妮
皮革護胸 かわのむれあて	140	5	主角，比魯茲
黃銅護胸 どうのむれあて	240	7	主角，比魯茲
防護衣 くさりかたびら	430	10	主角，比魯茲
胸甲 ブレストプレート	750	13	主角，比魯茲
魔導士之袍 まどうしのころも	400	9	愛德華，噹噹
風之袍 かぜのころも	720	12（AG+2）	愛德華，噹噹
鋼製裝甲 スチールアーマー	320	6	撒姆蘇
金屬版裝甲 プレートアーマー	590	8	撒姆蘇
重型裝甲 ヘビーアーマー	1150	11	撒姆蘇
巨型裝甲 グレートアーマー	2000	14	撒姆蘇

魔法表

魔法名稱	消耗MP	類別	魔法效果	使用的角色
治愈 ヒール1	3	回復系	回復15點VP	安妮（LV 2），比魯茲（LV 5），主角（LV 11）
治愈 ヒール 2	5	回復系	回復30點VP	安妮（LV 10），主角（LV 20）
治愈ヒール 3	10	回復系	回復50點VP	安妮（LV 20）
淨化 リカバー 1	3	回復系	回復異常的狀態	安妮（LV 4）
淨化 リカバー 2	5	回復系	回復異常的狀態	安妮（LV 16）
喚醒 ウエイクアップ 1	2	回復系	解除睡眠咒語	安妮（LV 6），比魯茲（LV 3）
喚醒 ウエイクアップ2	4	回復系	解除睡眠咒語	比魯茲（LV 14）
全體回復ヒールレイン 1	6	回復系	全體回復20點VP	安妮（LV 18）
防御 プロテクト 1	5	補助系	提高25%的防御力	比魯茲（LV 9）
強攻 'y} 7 1	6	補助系	將攻擊力提高兩倍	愛德華（LV 3），噹噹（LV 5）
幻影 イリュージョン 1	3	補助系	提昇回避率	主角（LV 7）
崩守 スロウ 1	3	補助系	將一名敵人的防御力降低25%	比魯茲（LV 16）
混亂 コンフュージョン 1	5	補助系	令敵人陷入混亂的咒語	愛德華（LV 19）
封魔 ディスペル 1	3	補助系	將一名敵人的魔法封印	愛德華（LV 12），安妮（LV 14）
逃走 エスケープ 1	8	脱出	從迷宫裏脱出	主角（LV 13）
火炎球 ファイアーボール 1	2	火炎系	單體火炎攻擊	主角（LV 3），比魯茲（LV 6），愛德華（LV 1）
火炎球 ファイアーボール 2	5	火炎系	集體火炎攻擊	主角（LV 17），比魯茲（LV 12），愛德華（LV 9）
冰雪風暴 アイスストーム 1	5	冰系	單體冰攻擊	愛德華（LV 6）
冰雪風暴 アイスストーム2	9	冰系	集體冰攻擊	愛德華（LV 16）
雷電閃光 サンダーフレア 1	6	雷系	集體雷攻擊	愛德華（LV 18）
聖光 ホーリーライト 1	3	神聖系	集體神聖攻擊	安妮（LV 8）
聖光 ホーリーライト 2	6	神聖系	集體神聖攻擊	安妮（LV 12）
水之精靈 ウンディーネ1	12	召喚系	召喚出水之精靈攻擊	噹噹（LV 20）
火龍 サラマンダー 1	6	召喚系	召喚出火龍攻擊	噹噹（LV 20）
召喚 サモニング 1	3	召喚系	隨意地召喚某些怪物攻擊	噹噹（LV 1）
召喚 サモニング 2	5	召喚系	隨意地召喚某些怪物攻擊	噹噹（LV 8）
召喚 サモニング 3	8	召喚系	隨意地召喚某些怪物攻擊	噹噹（LV 18）





VIRTUR COP 2



製造商：SEGA

文：斷影騎士月狼

攻略要領

由於是第二輯的關係，故基本上如説攻略技巧用上「VIRTUR COP」也行，但如着眼於系統上的轉變，「2」便相應可以技巧來主動調低難度。

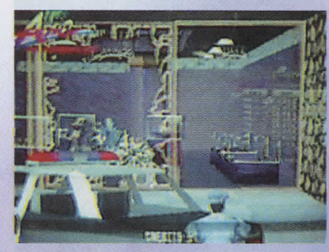
遊戲的最大轉變便是目標以外的敵人增加了不少，而當中大部份均是於下輪攻擊才出場的敵人，但如玩者先作先制攻擊便能主動地改變下一輪的部份攻擊。當中以第一版建築物的窗戶及第二版右手面的大廈便最為突出。故玩者在盡可能的情況下，應主動攻擊一些「暫時」無辜的敵人。此外，遊戲中不少可射下的物件如路牌，電視及油筒等物件也能用作廣域攻擊，當中以油筒的爆炸便最便利。

另一方面，不少桌面上的東西如電腦、玻璃櫃等物是會影響判定的，簡單點來説是成為敵人的掩護物，故盡可能也偷出空檔將之處理，甚至不觸為妙。至於槍械方面，筆者便建議習慣數子彈的習慣，基本上每次只射五槍便換子彈，好使有任何突變也起碼有一發作應急之用。

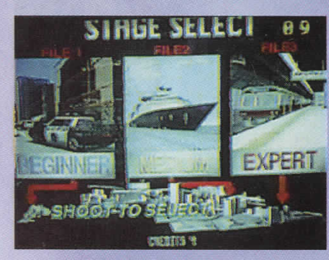












攻略不忘娛樂

遊戲中實在有太多東西可射跌了，如吊燈、天花板的燈、電視、電腦、電話及修路牌等便是非常好玩的東西，於攻擊的空檔中射射確是十分有趣。



第一板的吊燈

落下時間不配合便會自滅



不少東西毀壞後也有槍械換取的

警察可以毀去他人的電腦嗎？



電視壓頂！



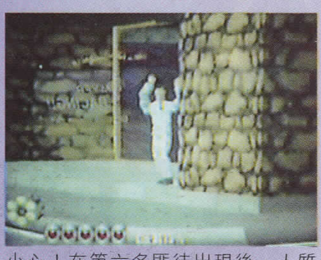
車也可射毀的

FILE 1.
BIG CHASE！

由於是第一版兼且自稱為初級，故此如有攻略過「1」的讀者應不難處理。而在此版中由於有飛車場面，故在射擊時必要計算目標移動的速度與距離，否則便會打錯車中的其他目標。至於在首領方面，攻略方法亦如「1」第一版中的首領一樣，不同的只是今次會掟嘢，但只要冷靜處理便沒有問題。



在貨車從右衝出後，第一名匪徒便從銀行門口的左牆角出現



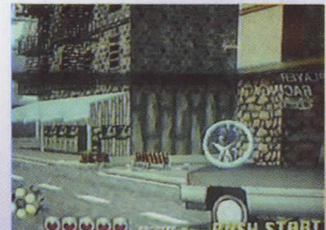
小心！在第六名匪徒出現後，人質會於右牆角出現，切勿射錯



人質消失後，會有一名匪徒自左上方衝向玩者



之後車右旁及右牆角會多有一名匪徒快速出現



匪徒會先從橫巷中出現



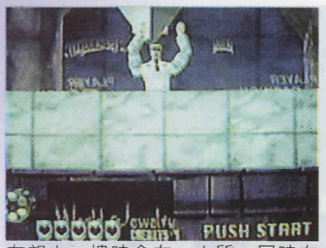
走火梯上共有三名匪徒，要在看到全身前擊倒



甫進入銀行，正前方便有一匪徒出現，由於有玻璃櫃擋著，故最好補兩槍



這裡會先有人質跳出，之後匪徒才出現，要看清才開槍



在望上二樓時會有一人質，同時有一匪徒在其右後跑出



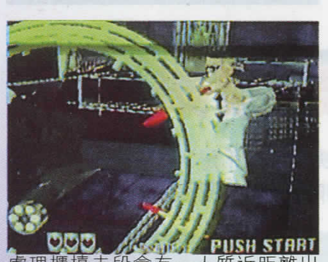
人質出現後右面立刻有匪徒，要快射，因他會於短時間內開火



視點望回下層時可看到兩名匪徒正逃跑，可立刻射之，但要小心左面會立刻出現匪徒， CHECK 好彈數為妙



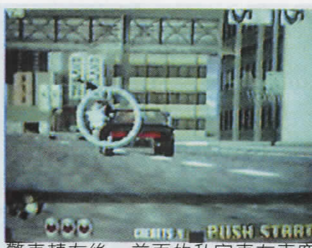
之後一男一女人質會與匪徒一起出現，此外男人質更會逃跑



處理櫃檯末段會有一人質近距離出現，另其左面會有一匪徒突然跳出



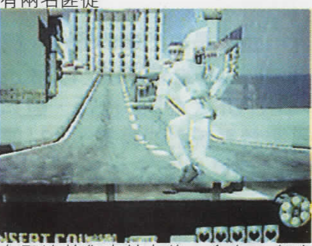
剛登上警車時，前面的貨車右面車窗會立刻出現兩名匪徒



警車轉右後，前面的私家車左車窗會立刻出現兩名匪徒



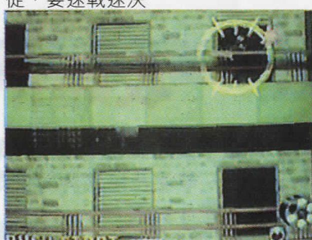
通過十字路口後，會有一私家車爬頭，同時左面車窗會有人質、右面有兩名匪徒



在緊追著貨車轉右後，會有三名路人在車前經過，同時貨車車尾會有匪徒出現，要配合好空間及時間



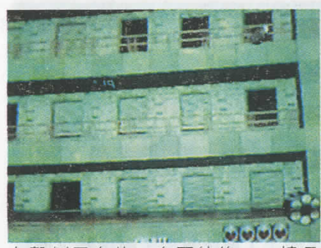
緊接的十字路會有一私家車從右駛出，前座的是人質，後座的是匪徒，要速戰速決

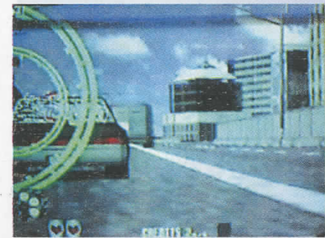


在落車後會有一輪攻擊，之後便面對一建築物，首名匪徒會於是右上角的窗口出現

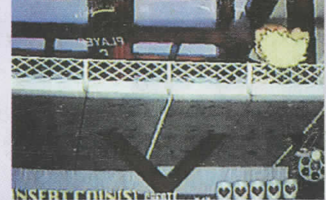


在幹掉第五名匪徒後，右面第一個窗口便會突然打開，不過要小心，那是一名人質


在擊倒天台的一名匪徒後，二樓最右面的房間會有一名擲手榴彈的敵人出現


在選路及追截貨車後，會有一私家車爬頭，而左面車窗會有匪徒出現

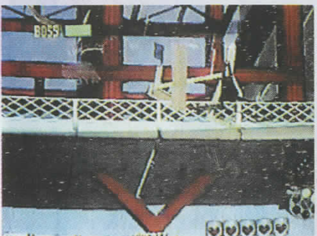

在轉身時會聽到人質大叫，並立刻看到一名匪徒正追趕兩名人質，要看準來打


打首領時要掃去迫擊砲，但基本上只要以密集火力射其頭部便已解決


處理了地下兩名匪徒後，一樓左手面第三間房會有兩名敵人出現，但要小心第三名出現的是人質


於私家車炒車後會有另一輛車駛過，司機是賊乘客是人質，要配合好時間才射


在紅色樓梯前會突然聽到叫聲及向上望，首先出現的是人質，之後才是匪徒


首領會掟油筒或木箱等東西下來，但其實只用四槍左右便可射散


在再望回建築物後，窗戶會一起打開及有匪徒跑過，而第一層右面第一間房的匪徒是有藥箱的


停車後不久，左面會有電油筒，可射爆它來作集體攻擊


隨後會有兩名人質先後從左面跑出，要在他們與匪徒相遇前射掉匪徒，否則很易失誤


最後首領會投下貨車，放心，六槍便已彈後，但要立刻再射首領，因同時他已用槍瞄準

FILE 2

SAVE THE MAYOR！

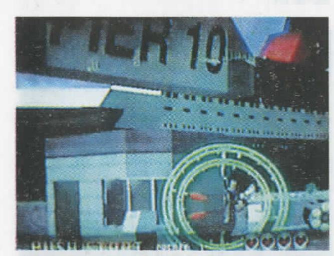
第二版可說是全個遊戲中最多花樣的一版。當中初入大堂便能射毀電腦，所有電視也可射下及擲倒敵人已十分有趣。但在難度方面已見加深，敵方人數增多及位置隱閉，加上人質三番四次的大逃亡亂走位已叫人疲於奔命。此外一批批的敵人相繼出現亦考玩者的應變能力，至於首領以複數出現也十分有趣，不像以往的只是單打獨鬥。


在處理了二樓上的匪徒後，左下角的橫巷會有一人偷襲，要在看到全身前射之

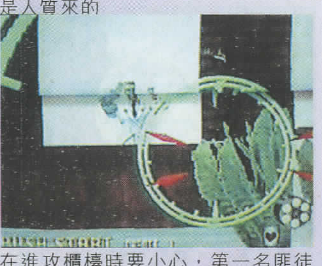

登上二樓打至櫃檯時緊記第四個出現的是人質，但此一輪攻擊則忌慢條斯理，故要看準機會


在進入大堂後，二樓會有兩人走動，但切勿手快快殺錯良民，二人是人質來的


當幹掉左面第二台電視下的匪徒後，一名人質便會出現，同時左面亦會有一名敵人出現


遊戲開始時先跑出的是一名人質，之後才是匪徒，要看清楚才射


在直升機落下兩人後玩者可射之，但之後正面會有一匪徒在水池擲手榴彈


在進攻櫃檯時要小心，第一名匪徒會於左面出現，跟著於中間出現的是人質

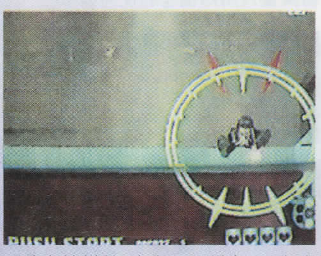

在望回地下時，敵人便會從右面的櫃檯出現，但由於檯上電腦阻着，故趁敵人出現前應一槍攪掂先



望回前方後會有兩名軍裝敵人出現，由於右面敵人背後有埋伏，故應先射左面，跟着右面三槍打前後兩人



轉境之後，入房的一段十分急促，尤幸沒有人質，故大可瘋狂掃射



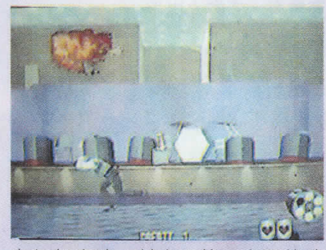
隨後在樓梯前，會有兩人從右、左先後滾出，但第三名出現的會臥射，故要射偏低的位置，而次序是右、左、右（低）



上樓梯後，敵人的位置除較隱閉外更有絕佳的掩護物，還是暫時放棄較高分的 JUSTICE SHOT 改打頭吧



鏡頭一轉打回餐卓，敵人會從左面開始出現，但第三名彈出的是人質



在打舞臺時，射臺下第二名匪徒時侍應會與台上擲炸彈的人重疊，故時間的掌握要很細密

分支路選 ONE DECK



選定支路後，玩者會進入走廊，而首名看到的又是人質一名，之後便可大開殺戒



在進入酒吧後會有一輪掃擊，之後酒保會被脅持，但玩者不用心急，可待酒保掙脫時開火

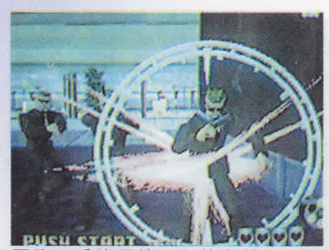
離開酒吧會進入廚房，但剛進入便有一件牛咁大嘅人質走過，小心



當衝入房時，正前方會有三名匪徒，處理次序是中左右，要快！



幹掉三人後，要立刻射右面，因已有匪徒補位，此外一人質又於後方出現



再衝入房後匪徒已埋伏在前面，要快速從右面射起



在泳池旁會有五人衝向玩者，處理次序是中左左右右，要快速

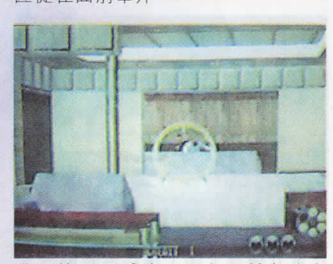


首領是一隊飛行傢伙，處理方法是誰射迫擊砲便集中火力幹誰，以密集火力取勝

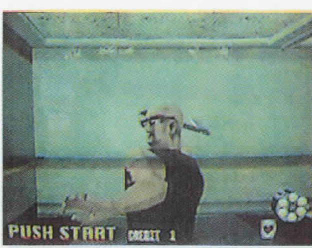




進入第二間房後，在轉頭時會有一匪徒在面前舉斧



進入第三間房時，一名人質會被脅持，但玩者應待人質掙脫才開火



第四次入房後會於走廊槍戰，而在轉頭時又有一匪徒於面前舉斧



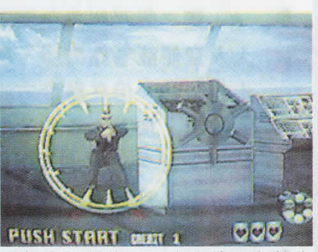
在進入艦橋前，門會自動開啟，而兩名途人會安然步出，緊記不能開火



之後再開門，兩名人質會彎下腰向玩者跑來，而兩名匪徒亦會在後面追截



進入艦橋後會有一水手跑過，而敵人也會在其腳邊攻擊



在船長跑過後，一名匪徒己在其身後埋伏



首領其實也一樣，只是作戰地點不同罷了



FILE 3.
RAILLINE SHOOTOUT!

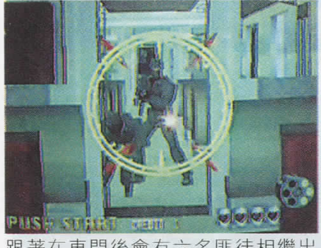
第三版基本上難度比第二版低，因為「人質陷阱」已見漸漸失效，但取而代之的是超高密度的攻擊。此外列車一段亦考驗了玩者的組織能力，如遇上集體攻擊便要立刻決定攻擊次序。此外突入基地後也十分考驗玩者的分析能力及眼界，否則到清楚看到蚊型目標後便已受襲。至於首領方面亦沒有太大難度，只要手指能AUTO便能以AUTO FIRE全中，唯一要小心的是機械爆炸後，對方是會再進攻，而玩者必須射中頭部才能過關。



在進入列車後會有人跑出列車，但那是人質，勿射



於爬回車廂後會有一人質，但三名匪徒會於右、左、左上出現



跟著在車門後會有六名匪徒相繼出現，位置是右、左、右、左、右下、左上



進入最後一截車廂後，一名人質會被脅持，同樣可在掙脫後開火



再多一輪攻擊後，右面的匪徒與左面的人質會一起出現



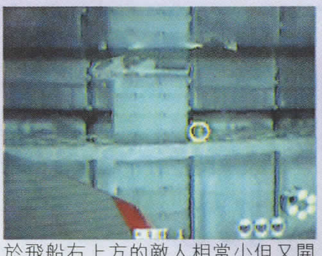
登上另一列車車尾後，轉身會有人質被追，要打前、後，因有敵人補位



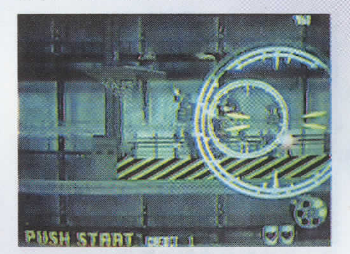
在轉身後會有一輪攻擊，但要注意有一名人質在右面坐着另一名在後方爬走



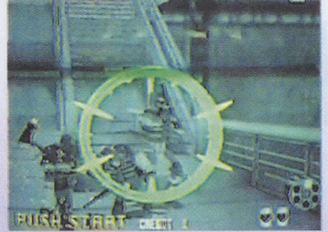
進入基地後，甫進門便有匪徒舉斧，故要有所預備



於飛船右上方的敵人相當小但又開槍快，要一擊即中



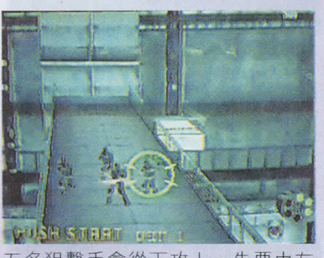
急降下的升降台有三名匪徒，由左至右掃射



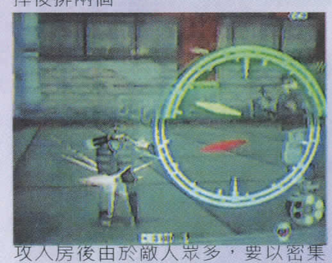
幹掉升降台後會有三名匪徒衝向玩者，要由最前的一個開始攻擊



之後在樓梯上亦有三人出現，處理次序是左右中



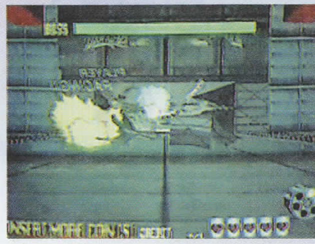
五名狙擊手會從下攻上，先要由左至右處理前排三個，之後右至左幹掉後排兩個



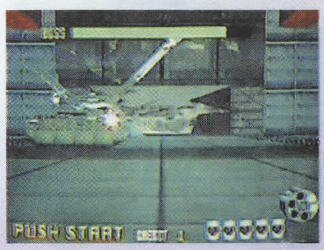
攻入房後由於敵人眾多，要以密集火力抗衡



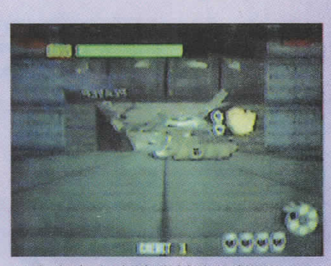
最後三人一排，可由右掃至左



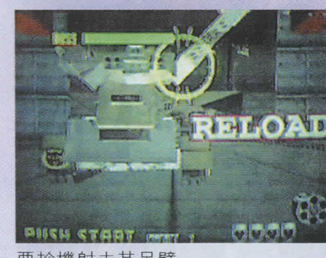
剛開始首領會立刻作先制攻擊，射出迫擊砲



基本上體積太大，絕不會射不中



以密集火力攻破連射的迫擊砲



要趁機射去其吊臂

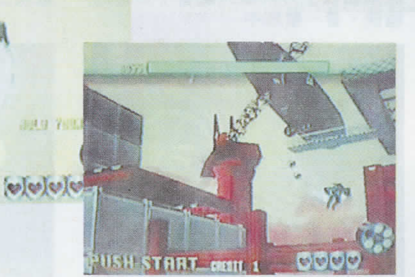


裝甲車爆後還未完結的，要再快射司機的頭

LAST STAGE

最後一版可說是「牛仔遊戲」，玩者只需和最後首領決鬥便行，但要注意的是敵人的攻擊密度實在太高，根本甚少機會作出全面進攻。而取勝的關鍵便是根性與密集火力。

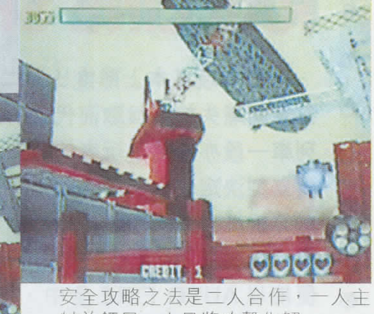
這便是最終首領



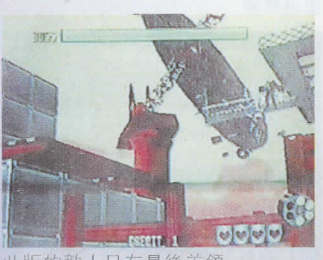
敵人的攻擊有連射迫擊砲



以一人之力實在艱辛至極



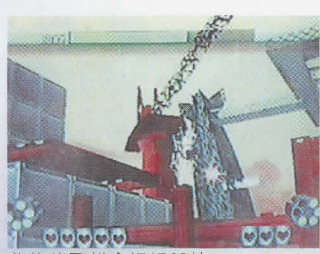
安全攻略之法是二人合作，一人主射首領另一人只將攻擊化解



此版的敵人只有最後首領



同時有光彈（?）



背後的飛船會慢慢毀掉



終於爆機了！

ENDING



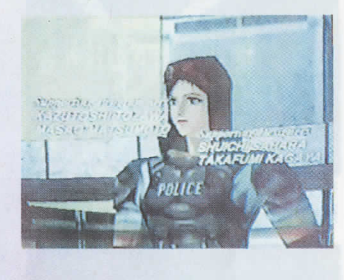
























STAKES WINNER

「活力先生」大戰「有性格」？

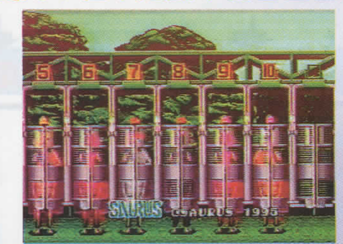
BY：臨泰萊

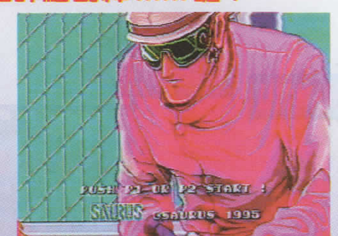
機種：NEO GEO
容量：98M
生產商：SAURUS
類別：SPT



你曾否想過在綠茵場上騁馳著一匹上等佳駟，將古典大賽中最具代表性的「打吡大賽」，據為己有？知否各種不同性質的操練對馬匹又有何影響？那麼要奪取全球最重要的賽事像「育馬者盃」及「凱旋門大賽」等又要如何級數的實力？在本遊戲中我會替各位詳細剖釋……喔！









馬匹性能簡介

喔…我雖然貴為今屆英國葉森打吡、英皇鑽石錦鏢及法國凱旋門大賽冠軍，但是我的同鄉亦非泛泛之輩哦，他（她）們主要分為兩類：前領型及後上型。

SPD：SPEED 速度
STM：STAMINA 體力
STR：STRENGTH 腳力
每項能力均以 8 ☆為最極限。

基本操作／上級操作（當馬面向右邊時）

A	推按韁繩，令馬兒作較小程度的加速，消耗小量體力。
B	打鞭，令馬兒作較大程度的加速，消耗中等體力。
→+→	抽馬頭，馬匹會突然作出怪異動作，令附近所有馬匹頓時受驚而收慢；消耗體力大。
←+←	拉停馬匹，當馬匹的體力下降到警告水平時，拉停馬匹便能回復少許體力。
→+A	緊韁推頸，當推韁繩或打鞭都逐漸失效，這指令可以稍為對匹有效。（需要配合馬匹的步韻）
A+B	車輪鞭，可令馬匹發揮潛力至極限；消耗體力極大。（最後四百米效果最顯著）
→·——→A	最後衝刺，馬匹可在最後四百米作出高速競跑。使用條件是需要集齊2.5個“!”標誌（可以累積）；當在最後四百米時馬匹狀態顯示表出現“!”時，便能使出此招。

前領型 體力充裕時威力無窮

靜一靜 (BE SILENT)

你好！我就是臨泰萊的老友「靜一靜」，我是全遊戲中初期實力最高的一匹優駿（共13☆）。以我的高速度及強勁耐力，就算跑兩個圈都未氣喘！……喔！



白色熱力 (WHITE HEAT)

HELLO，MY NAME IS 白色熱力！我的體力雄厚，跑大長途可算謂EASY JOB！和我同鄉「百勝威」一樣，都係鍾意擺係前面走嘅；你喜歡白馬嗎？



勇敢淑女 (BRAVE LADY)

我是一位淑女，當然要保持淑女的尊嚴囉，呵呵呵（一笑）。比起「靜一靜」來說，我的體力當然比不上他，可是在變化場地的環境下，我的實力的確不容忽視啊，呵呵呵。



美國戰士 (US FIGHTER)

呀！有誰比得上我的高速度？在短途競賽中我可算是天下無敵呀！（?）由一千到千六，我都可以從容應付呢！你要在BONUS STAGE 裡替我增強體力和腳力呀！





後上型 擅長跑最後衝刺的馬

空中舞人 (SKY DANCER)

飛呀！我的四肢在跑道上可算是毫無障礙，無論在快地抑或大爛地都可以隨心所欲地跑。走呀！我夠晒平均呀！



歐洲聯盟 (EURO UNION)

同樣身位雌馬，我可不像「她」那樣的，我要讓全世界都知道我的超強勁腳力！無論任何陡斜的山坡，對我來說都是一樣！記得幫我增強體力啊。



亞洲希望 (ASIAN HOPE)

我叫「亞洲希望」，是一匹典型的步速控制專家。和我的同儕「真威」一樣，只要被我掌握著整場賽事的高速的話，那麼就連「靜一靜」也贏不到我！看招吧！



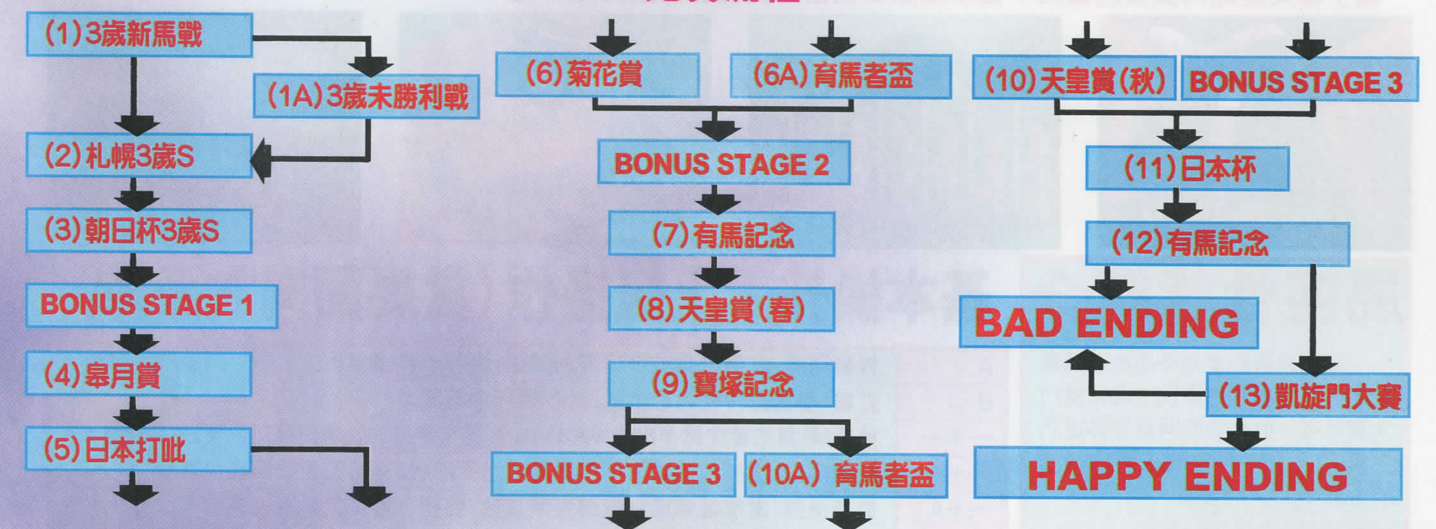
熱砂 (HOT SAND)

廢話少講，單看我的外表就知我不是善類，別靠近我，信不信我咬你架！我的竄勁與童年玩伴「旅遊大亨」一樣咁勁，我唔信我會跑輸比果隻烏糟黑馬嘅！



充滿着血與汗的奮戰

比賽流程



初試啼聲

(1) 3歲新馬戰 7月1週

札幌賽馬場 路程：1000M 好地

頭馬獎金：590 萬日圓

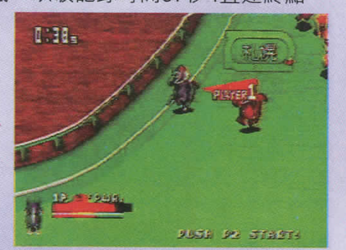
紀錄時間：57 秒 9 大熱門

NEXT RACE 3歲新馬戰 MAIDENS

NO.	HORSE	JKY	
1	HELPME	O.J	
2	QUEENBE	C.N	
3	Be Silent	EIJI	
4	GOKINI	M.P	
5	MEGABYTE	P.D	
6	SANDSTORM	H.H	
7	NUTSEATER	S.P	
8	GIGABYTE	P.E	

「靜一靜」由影二策騎，排第三檔成一面倒的大熱門。一開閘影二便守着好位，沿欄貼著順着走，一轉彎便在不蝕位的情況下超越前駒，直放到底，以破記錄時間57秒4直達終點。





再次比賽！

(1') 3歲未勝利戰 7月2週

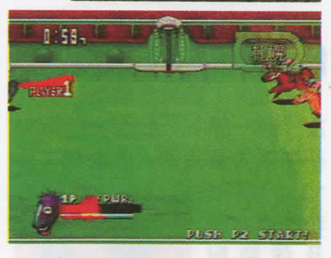
札幌賽馬場 路程：1000M 好地

頭馬獎金：590 萬日圓

紀錄時間：57 秒 9 大熱門

假若你「不幸」地在第一場賽事失了手，只跑位置回來（即第二或第三），那麼便有一次機會再奪取 3 歲的首場頭馬，因為要參加下場賽事是最少要取得 1W。在毫無對手的情況下，「靜一靜」以一放到底的姿態，用了 56 秒 4 狂勝對手 7 個馬位。





取得首項錦標

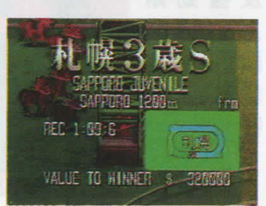
(2) 札幌3歲S 8月4週 GIII (3歲)

札幌賽馬場 路程：1200M 好地

頭馬獎金：3200 萬日圓

紀錄時間：1 分 9 秒 6 大熱門

獲得首場勝利後，「靜一靜」便報名參加札幌 3 歲 S，以取得通往 3 歲 GI 的入場券。一起步影二便如常把馬兒擺頭跑，





不一會便一放到底，以1分10秒6勝出。在凱旋門「靜一靜」的馬主興高采烈地映頭馬相，較上人影二高舉右手向群眾歡呼。





勝利的呼聲！GI獲勝！

(3) 朝日杯3歳S 12月2週 GI (3歳雄)

中山賽馬場 路程：1600M 好地

頭馬獎金：5400萬日圓

紀錄時間：1分34秒 次熱門



真正能考驗「靜一靜」的實力，與各路良駒決一勝負的3歲最重要賽事——朝日杯3歲S終於開始，一起步「靜一靜」應聲彈出，不過內欄三隻快馬亦相當強勁，影二於是一壓將牠們強制拉停（在本遊戲是沒有抗議的）。到進入直路，「靜一靜」與鄰駒互相挨倚，結果影二要使用拉馬頭技巧取得3歲王的稱號，時間不太理想，只是1分38秒1。



BONUS STAGE 1

本遊戲一共提供三種操練（調教）方法給玩者使用，分別是芝調教（草地試跑）、DIRT調教（沙地試跑）及坂路調教（斜坡試跑）。草地試跑可以增強馬匹的速度，沙地及斜路則分別鍛練體力及腳力。三種操練過程大致一樣，都是在指定時間內完成三段佈滿地鼠洞的跑道。頭段成功則能增加速度，而中段及尾段則是體力和腳力，至於順利完成全部操作則額外送多一級，按照先前所選定的操練來決定。「靜一靜」結果在無驚無險下速度加強了2級，而體力及腳力則增加了1級。





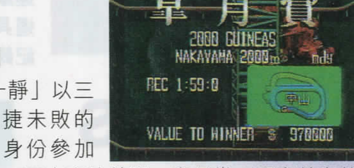
泥地作戰，場地考驗

(4) 皐月賞 4月4週 GI (4歳)

中山賽馬場 路程：2000M 爛地

頭馬獎金：9700萬日圓

紀錄時間：1分59秒 大熱門



經過四週月的休養，「靜一靜」以三捷未敗的身份參加三冠大賽的首關—皐月賞。開賽前突然下起雨來，令到場地變成軟淋淋的，對「靜一靜」來說可算是有點隱憂。一開閘影二不敢怠慢，先靠欄搶放一千米。到將近轉入最後的彎角時「靜一靜」取得飛翼，結果以2分9秒闖關。



一生中最重要賽事：日本打吡

(5) 日本打吡 6月2週 GI (4歳)

東京賽馬場 路程：2400M 好地

頭馬獎金：1億3000萬日圓

紀錄時間：2分25秒3 次熱門



影二望穿秋水，終於等到了一年一度，馬圈中最高榮譽的賽事—打吡大賽的舉行。在全球十大最好設備馬場之一的東京賽馬場，「靜一靜」在全場觀眾的鼓勵下，單騎放領到最後四百米，影二突然感到馬兒泛起超強鬥心，於是一鼓作氣使出最後衝刺，以2分21秒 捧走打吡冠軍的榮譽。





挑戰世界強豪！BC CLASSIC！

(6') 育馬者盃 10月4週 國際GI (3歳以上)

美國 CHURCHILL DOWNS

路程：2000M 快地

頭馬獎金：1億5600萬日圓 第六熱門



「靜一靜」以破紀錄時間奪得打吡殊榮，頓時被美國競馬協會邀請，出席本年度世界其中一項最高獎金賽事—育馬者盃。比賽所在地C.DOWNS是一條全沙地的跑道，由於影二心知馬兒對沙地並不特別擅長，故此一起步便守著內欄好位，一步未蝕下不斷使出抽馬頭技巧，再在最後直路使出車輪鞭，終於以2分3秒7勝出。（注意本場是沒有任何道具提供！）





超長途3000M！三冠大賽尾關！

(6) 菊花賞 11月1週 GI (4歳)

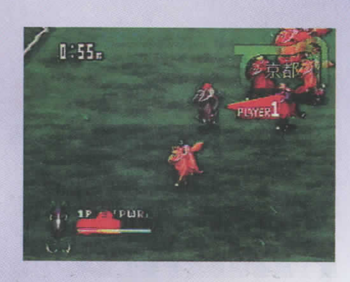
京都賽馬場 路程：3000M 爛地

頭馬獎金：1億1100萬日圓

紀錄時間：3分4秒6 第五熱門

假如你不想馬兒進軍國際舞台，或者達不到美國競馬協會的要求，那麼「靜一靜」便會參加十一月所舉行的菊花賞。三冠大賽「靜一靜」已經先取其首二，皐月賞考驗馬匹的速度，日本打吡對馬匹的步速掌握及體力要求相當嚴格，而尾關菊花賞則要求參賽馬要有強健的體魄及無比的耐力，才能克服3000M的長途賽事。在各方評馬人一致不看好下，影二發揮渾身解數，終於在終點前一步以短頭獲勝，順利連過三關，毫無疑問成為本年度最優秀4歲雄馬。





BONUS STAGE 2

由於「靜一靜」跑完菊花賞／育馬者盃後，影二發現牠的腳力需要加強鍛練，於是在特訓期間專攻斜坡。在悉心的訓練下，馬兒的氣量和腳力都比以前增強了不少。



全國名駿齊集，挑戰年末錦標！

(7) 有馬記念 12月4週 GI (4歲以上)

中山賽馬場 路程：2500M 好地

頭馬獎金：1億3000萬日圓

紀錄時間：2分30秒6 第六熱門



本季三連捷的「靜一靜」，正向其第七場頭馬有馬記念進軍。由於一開閘便立即轉彎，故此影二便先讓較慢的對手造慢步速，緊隨其後(因為只能在水平直路上才能使用抽馬頭技巧)。跑了一千米左右將近轉馬房彎，「靜一靜」急不及待不斷向前走，到對面直路已經領先其他馬匹。在最後四百米曾有對手上前威脅，可惜敵不過無敵必殺技「抽馬頭」，結果牠以2分36秒6掄元。



極限長途賽！真正挑戰實力的場合！

(8) 天皇賞(春) 5月1週 GI (5歲以上)

京都賽馬場 路程：3200M 爛地

頭馬獎金：1億3000萬日圓

紀錄時間：3分17秒1 第七熱門



休息足足五個月，「靜一靜」終於再次踏上舞台，參加踏入5歲後的首場一級賽天皇賞(春)。比起菊花賞還要長二百米，這場賽事可真是古馬和新馬的對決。掛著七戰七勝的彪炳戰積，竟然被別人看成冷門，看來人家對「靜一靜」的長力相當懷疑。京都賽馬場最出名的是那個非常陡斜的山坡，雖然在菊花賞曾經領教過，可是今次的對手完全不同，影二一直守著三四位，到第二個圈的對面直路開始發力，並以超認位轉彎走入最後直路，在車輪鞭的驅使下以較紀錄時間慢18秒半衝過終點。



一起步便決勝負的賽事！

(9) 寶塚記念 6月4週 GI (4歲以上)

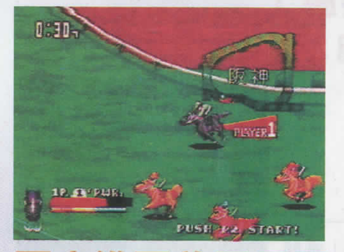
阪神賽馬場 路程：2200M 好地

頭馬獎金：1億3000萬日圓

紀錄時間：2分11秒2 第四熱門

至今未曾一敗的「靜一靜」在全國馬迷的投票下，終於能參加這場被稱為「上半年總結算」的一級賽。阪神賽馬場公認難跑，原因是直路較少，比賽勝負往往在走位裡決定，一起步影二便連揮馬鞭搶前，因為錯失了這個黃金機會便輸了一大半。轉彎後幾匹前領馬相繼追趕過頭，影二待一到對面直路便又再狂「抽馬頭」及車輪鞭，起碼要取得第三位，因為跑第四位便立刻玩完。到最後四百米暫列第三的「靜一靜」使出超必殺技「最後衝刺」，將前面鬥到散的馬匹迎頭趕過，結果以破紀錄時間2分8秒1僅勝一馬頭。







再度進軍美國馬圈！蟬聯育馬者盃！

(10A) 育馬者盃 10月4週 國際GI (3歲以上)

美國 CHURCHILL DOWNS

路程：2000M 快地

頭馬獎金：1億5600萬日圓 第六熱門



再次打破日本紀錄的「靜一靜」，被美國競馬協會邀請參加育馬者盃。看來外國的評馬人也不外如是，對9戰未敗的「靜一靜」完全看淡。同場出現了一匹神駒，令影二嚇了一大跳－尼真斯基(？)為了測試「靜一靜」的實力，竟然以十幾歲的高齡參賽，並成為熱得全透的大熱門。可是老人家畢竟年紀大了，當然敵不過如日方中的「靜一靜」，最後以一個馬位之差落敗，真是雖敗猶榮了。

春秋二戰完全制霸！目標是全年5GI！

(10) 天皇賞(秋) 10月4週 GI (4歲以上)

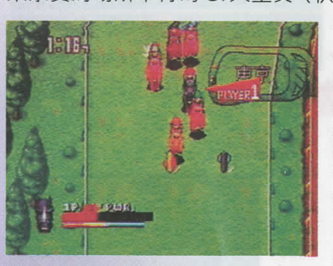
東京賽馬場 路程：2000M 好地

頭馬獎金：1億3000萬日圓

紀錄時間：1分58秒2 第四熱門



經過夏季特訓後，「靜一靜」參加在東京賽馬場所舉行的GI天皇賞(秋)。這場賽事的特點，就是一起步後便要先跑四百米直路才會轉彎，因此排中檔的「靜一靜」一起步便立刻壓向內欄的馬匹搶位。在最後直路一直穩守第三位使出連續「抽馬頭」及車輪鞭，並在飛翼道具的幫助下，以1分52秒6打破紀錄取勝。



BONUS STAGE 3

最後一次操練，「靜一靜」在沙地上快踱一圈，終於令全部項目操至最頂峰，迎接隨後而來的賽事。



日本第一場國際一級賽！JAPAN CUP

（11）日本杯 11月4週 國際GI（4歲以上）

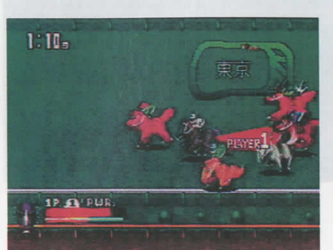
東京賽馬場 路程：2400M 爛地

頭馬獎金：1億3000萬日圓

紀錄時間：2分22秒2 次熱門



外國強豪「DISCOHALL」有如君臨天下般抵達日本，影二心知以「靜一靜」的實力只能在乾快場地上偷雞，可惜事與願違，整天降著雨令到跑道泥濘一片，對「靜一靜」實在完全不利。在全日本的擁躉支持下，影二一開閘便急不及待搶頭跑，一轉入對面直路便不斷用「抽馬頭」，將包圍著他的馬匹驅散。在車輪鞭的鞭策下，「靜一靜」終於以2分32秒2的時間擊敗強豪，奪取日本杯。



面對新世界的挑戰！邁向十二連勝之目標！

（12）有馬記念 12月4週 GI（4歲以上）

中山賽馬場 路程：2500M 好地

頭馬獎金：1億3000萬日圓

紀錄時間：2分30秒6 第五熱門



不知何故，貴為外國強豪的「DISCOHALL」竟在日本本土一級賽有馬記念登場，難道牠為了打敗「靜一靜」而移民日本？擁有雄厚的實力，「靜一靜」在騎師影二的策騎下，一起步便沿欄快放，靠近內欄直放到最後八百米。這時，「DISCOHALL」的騎師M.P.氏突然猛烈推騎，超前了影二足足兩個馬位。最後四百米影二施展絕技「最後衝刺」作後上如飛之勢，反勝對手半個馬位，並打破紀錄時間以2分30秒4衝線。

BAD ENDING

如果「靜一靜」在三年內的成績並不超卓，那麼練馬師便由馬主提議牠不如提早退役配種，希望其子嗣能夠承繼心願，奪取「世界NO.1名駒」之稱號....「靜一靜」在牧場裡看見其他幼馬正在奔馳著，其眼裡已失去當年在戰陣中爭雄逐鹿時的銳利鋒芒……



目標是世界第一！為日本賽馬史寫下最光輝的一頁！

(13)法國凱旋門大賽 10月1週 國際GI(3歲以上)

法國隆尚馬場 路程：2400M 好地

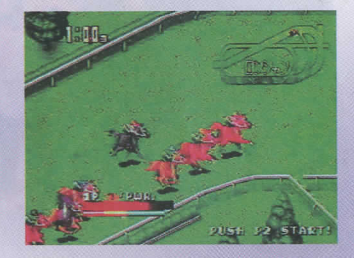
頭馬獎金：9000萬日圓

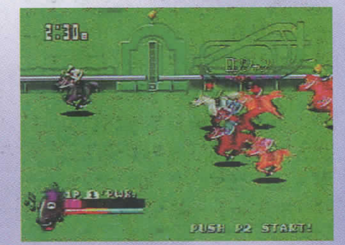
紀錄時間：2分26秒8 次熱門



正當「靜一靜」完成其三年霸業，十二戰全勝後，法國賽馬會寄來一封請柬，想請牠到法國走一趟，參加全球最重要賽事之一──凱旋門賞。可能是「靜一靜」的名氣太響，故此一到埗便被捧成次熱門。一起步由於排外檔的關係，所以影二沿途只是按韁而行，不加以催策，一直守著第四位。正當開始轉第一個彎時，影二立刻向右一拉，監生把內欄的馬弄停。再轉彎進入最後直路，影二與「靜一靜」人馬合一，逢馬過馬，終於以3個馬位之差獲勝，成為第一匹替日本奪取凱旋門賞的優駿。

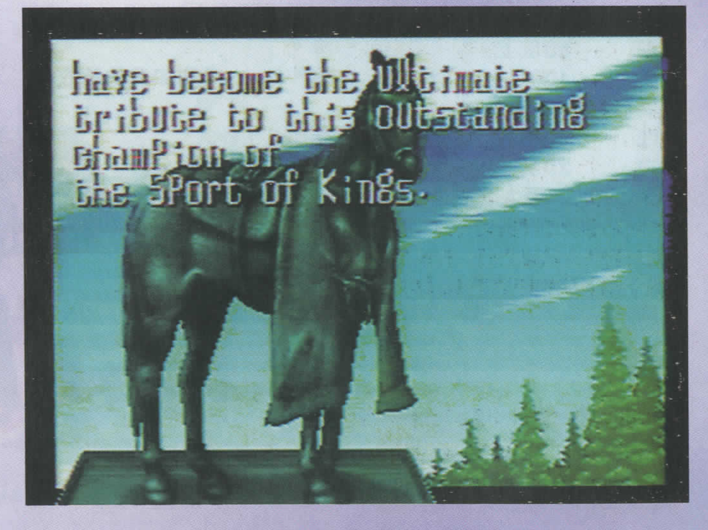






HAPPY ENDING

獲取經典大賽冠軍的「靜一靜」，以十三捷的無敵驕人成績引退。日本賽馬協會(JRA)深感到牠對日本賽馬事業的貢獻，在東京賽馬場裡築起了一座銅像，目的是為了表揚「靜一靜」一生的戰績與及對日本馬圈的鼓舞。你認為牠的戰鬥完結了嗎？我想未必，別忘記了「熱砂」的挑戰啊！





心跳回憶

十二美人追求參考手冊

製造商：KONAMI
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

PS　SLG　MEMORY CARD

如月未緒

結識條件

方法1——文系指數達55點以上時執行文科學習指令（已結識了三個女孩子的時，文系指數就要達到75點以上才會結識到她）。

方法2——直接加入如月所屬的學部（文藝部或演劇部）

喜好

音樂	古典音樂
電影	愛情電影
約會場所	圖書館、中央公園、社神、電影院
禮物	莎士比亞全集等文學作品或詩集

對象條件

體調	20以上
文系	120以上
理系	100以上
藝術	60以上
運動	80以上
雜學	100以上
容姿	100以上
根性	50左右
壓力	20以下
將來出路	二流大學以上





事件集

事件1——如月搬書

這個事件不用令如月面紅也會出現，但只會在穿冬季校服的上課日（即10月至翌年5月）中隨機發生。

事件2——在絕叫遊戲中暈倒過去

只要在97年3月絕叫遊戲開設了之後的春天帶如月到遊樂場去玩絕叫遊戲便會發生。這樣做不會令她對你的好感下降。

事件3——看到如月的泳衣姿

一般來說如月不會跟你到海灘去的，除非當她叫你的名字（名前），並到達面紅程度。

事件4——如月看書看得旁若無人

這也是不用令如月面紅也會發生的，只要多約如月到圖書館去便會看到，而且會重覆發生。

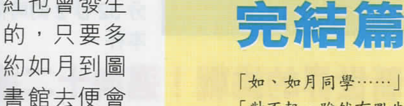
事件5——看電影看得感動流淚

在96年12至97年2月帶如月去看愛情電影便會發生。

事件6——跟如月一起參加二人三足比賽

當如月對你已到達面紅狀態時，假如你在體育祭中選玩二人三足，如月就會來找你，說她原本的拍檔因傷不能參賽，想請你做她的拍檔。這時你可以拒絕她，但這樣會令她很傷心，不久就會放你炸彈。接受她的邀請後，解說二人三足玩法的人就會變成如月，而參賽時你身邊的人亦會變成如月，而不是詩織。





「如、如月同學……」

「對不起，雖然有點失禮……但是有些說話，我不得不在今天跟你說，所以才特地叫你到這裏來。」

「不要緊。妳要跟我說的話是甚麼？」

「不知是不是因為我身體弱，所以沒有結識多少個朋友，興趣也只有看書。對於那個對書中的戀愛既羨慕又妬忌的自己，我覺得好沒用，我常常自責自己怎麼總沒膽量表明自己的真正心意……不過，到了今天，我希望改變一下自己。」

「為、為甚麼？」

「一直以來，我過很多很多書，它們都留在我的回憶之中，但是，我卻不願意讓認識你之後的中學生活的一切就只剩下一串回憶……我不願意它變成了小說一樣的空想……所以，我拿出我一生所有的勇氣——我喜歡你，不是戀人也好，只是朋友也可以，只要在畢業之後也能一直跟你見面……」

「老實說……我對如月同學妳也是……」

「真、真的嗎……像我這樣的女孩子也可以嗎……？」

「當然了。我喜歡妳啊，如月同學。」

「好高興啊……呀……」如月忽然倒下來，我連忙把她抱住。

「呀，危險啊，如月同學！」

「嘻嘻嘻……身體弱也不錯哩，因為可以被你抱着……可以維持着這樣子多一會嗎……」





虹野紗希

結識條件

當根性達30點以上後，她便會來勸你加入她所屬的部門（足球部或棒球部）；如果你已結織了三個以上的女孩子的話，那根性便要到達80點以上才會出現。

喜好

音樂	搖滾樂（ロック）
電影	動作電影（アクション）
約會場所	到體育館去看棒球比賽
禮物	有關體育和烹飪的物品

對象條件

體調	40以上
文系	100左右
理系	100左右
藝術	100左右
運動	120以上
雜學	90以上
容姿	100左右
根性	110以上
壓力	30以下
將來出路	無影響



事件集

事件1——在學校屋頂給你便當

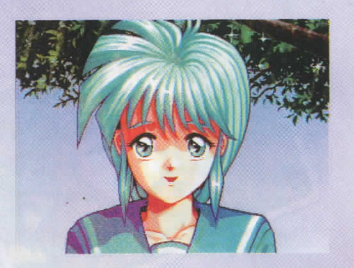
在虹野到達面紅程度、穿冬季校服的時候隨機發生。

事件2——在公園一起吃便當

在她以你的綽號來稱呼你之後的3至5月間跟她到中央公園約會。

事件3——對虹野進行人工呼吸





在她以你的綽號來稱呼之後的暑假，跟她在泳池約會兩次以上便會發生。

事件4——忘形地看棒球比賽

這事件跟好感無關，只在要在秋季跟虹野去看棒球賽或接受她的邀請去看棒球賽便會發生。

事件5——照顧迷途小孩

在12至2月間跟虹野到商店街約會，選擇到精品店去購物便會發生。

事件6——在修學旅行中病倒

在96年9月前令她面紅，然後在修業旅行中跟她一同行動，便會在修業旅行的第四天中發生。

完結篇

「虹、虹野同學……」

「對不起，那麼忙的時候卻叫你到這裏來……」

「不，不打緊，我一點也不忙。」

「因為我有些話不得不對你說，所以才寫那封信給你。本來，我想也可以在信中說明一切的，但是，我想直接對你說出我的心意。」

「是、是嗎……」

「可能你不知道，我其實一直在留意着你的一切。看見你對任何事情都全力應付的樣子，我漸漸被你吸引……每當我苦惱的時候，只要得到你那一鼓作氣的奮鬥心所鼓勵，那麼無論怎樣的逆境也能衝得過去。因此，我今天也準備拿出勇氣。」

「……」

「我除了烹飪外便甚麼優點，其他事情甚麼也不會……對你來說可能相當麻煩，但是，我實在不想再欺騙自己下去，所以我要在這裏說清楚——我喜歡你。我想一直只為你一個打氣……」

「其實我對虹野同學妳也是……」

「能夠拿出勇氣實在太好了……果然是只要努力，甚麼事也能成功哩。對了，明天……我想開個只有我們兩個人的畢業紀念派對……你會來嗎？」

「那當然了。」

「那麼，告訴我你喜歡吃甚麼，明天我造很多很多給你吃。」

鏡魅羅

結識條件

當容姿達100以上時執行打扮指令便可識她，但當結識了三個女孩子之後就要達到126點才現身。

喜好

音樂	古典音樂、男性偶像歌手
電影	愛情電影
約會場所	到商店街的洋服店、滑雪場
禮物	金製的髮飾、白金十字架（プラチナノクロス）

對象條件

體調	30以上
文系	100左右
理系	100左右
藝術	100左右
運動	110以上
雜學	110左右
容姿	300以上
根性	0也可以
壓力	30以下
將來出路	無所謂



事件集

事件1——一群男生跟鏡一同放學

6月至9月間隨機發生。

事件2——在服店中替鏡選裙子

3月至5月間跟商店街的洋服店去，便會發生。她叫你從紅（赤）、藍（青）和灰中選一種顏色時，選紅色會得到最好的評價，選灰色最差。

事件3——替鏡塗太陽油

在暑假期間跟鏡到海灘游泳便會發生，可發生多次。

事件4——在鬼屋中給妖怪嚇倒

當鏡到達面紅階段，以你的名字來稱呼你的時候，在9月至11月間約她遊樂場的鬼屋去便會發生。

事件5——在滑雪場相撞

當鏡到達面紅階段，以你的名字來稱呼你的時候，在寒假期間約她到滑雪場去便會發生。

事件6——跟鏡披同一件大褸回家

當鏡到達面紅階段，以你的名字來稱呼你的時候，在聖誕舞會之後跟她一起回家便會發生。

事件7——在約會中途離去

在約會中隨機發生，她會因弟弟發燒而在約會時向你告別。

完結篇

「鏡、鏡同學……」

「要你特地跑到這裏來真對不起。」

「怎、怎麼鏡同學妳突然要向我道歉的……」

「呀，你不用那麼吃驚吧……算了，請聽聽我的話。」

「……」

「我是從中學的時候搬到這裏來的。在以前的市鎮時，我……多次給男孩子拋棄，所以，當我來到這個市鎮的時候就想着要重新做人，我要變成一個更受歡迎的女孩子，要令所有男孩子都拜倒我石榴裙下。幾經艱苦，我終於變得令男孩子為之側目，然後，就以傲漫的態度來向男孩子報復。」

「原、原來是那樣……」

「起初我也是很開心的……對於受到男孩子愛戴感到很高興……不過，那樣卻無法充實我的心靈。那是理所當然的，向自己說謊又怎可以令自己的心靈得到滿足呢？假如沒有遇上你的話，我可能也不會想到這一點……遇上你之後我便想，說不定這個人可以令我放棄如今的自己。可是，那個時候，我實在拿不出勇氣來放棄自我，因為我不想像以前的我一樣……不過，到現在我終於能拿出勇氣了。我實在不想你到畢業的時候還以為我是那樣的女孩子。在幾十個男孩子當中，我就只想留在你一個人的身邊，因為，就只有你能治癒我心靈的創傷……我愛你，請你一直留在我的身邊吧……求求你……」

「是那樣嗎……」

「我果然不行哩……」

「假如我有幸的話……」

「真的嗎？太開心了……我終於可以回復原來的我了！」

「不過，我可能會被其他的男生怨恨的啊。」

「不要緊的。因為你是我所揀選的對象嘛，沒有人敢提出異議的。」

「雖然妳那麼說，不過我還是有點兒擔心……」

美樹原愛

結識條件

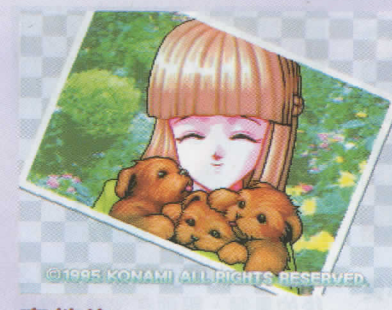
只要在聖誕舞會或情人節兩個日子之前在學部活動、考試和學校特別活動時表現得突出的話，詩織便會在以上的日子中介紹美樹原給你認識。

喜好

音樂	新音樂（ニューミュージック）
電影	懸疑、恐怖片（ホラー）
約會場所	動物園、水族館、商店街
禮物	兔子手套（ウサグの手袋）、貓毛公仔（猫のぬいぐるみ）

對象條件

體調	40以上
文系	100左右
理系	100左右
藝術	100左右
運動	100左右
雜學	100左右
容姿	100左右
根性	70以上
壓力	30以下
將來出路	任何級數的大學



事件集

事件1——跟美樹原雨中放學

在穿冬季校服的時候隨機發生，但如果她對你的好感低的話，那她就只會借雨傘給你，而不會跟你一起放學，這樣的話，翌日便會發生還雨傘的事件。

事件2——看特攝英雄表演時被捉去

在96年3月至5月間帶美樹原到遊樂場去看特攝英雄表演（ビーロージュー），原本要捉現場的小孩的惡黨便會把美樹原捉去。

事件3——帶着小狗跟你約會

當美樹原到達面紅階段並以你的名字稱呼你的時候，在6月至8月間約她到中央公園去便會發生。

事件4——專心一意看猴子

在9月至11月間約美樹原到動物園約會便會發生。

事件5——擁抱男主角

當美樹原到達面紅狀態，而你的運動系數又在80點以上時，在冬假寒假約美樹原去溜冰，她便會叫你做她的教練，期間她便會因滑倒而抱着你。

事件6——拾小動物回家

當美樹原已到達面紅階段，而你又可以參加伊集院家的聖誕舞會時，美樹原便會相約和你一起回家，就在回家途中便會發生。



完結篇

「美、美樹原同學……」

「對……對不起，叫你到這裏來……」

「妳不用介意。對了，妳找我有甚麼事嗎？」

「我……」

「怎麼啦？」

「不、不行啊……實在難以啟齒……」

「真是那麼難開口的嗎？」

「是、是的……不、不過，要是今天不拿出勇氣的話，便會後悔終生的了……本來我有很多話要說的……現在說來，卻彷彿說不出最重要的事情來……所以……我就只說最重要的事情吧……我、我……我喜歡你……好羞啊……」

「等一等啊，美樹原同學。」

「不行了，我沒有面目留在這裏……」

「我也喜歡美樹原同學的啊！」

「吓……真的嗎……？在這樹下表白愛意果然有不錯……」

「美樹原同學妳也知道那傳說嗎？」

「是、是的……不過，即使是謊言也不要緊。我想信靠這棵樹的傳說，我一定能拿出勇氣向你表白的……那真是太好了……」

「我也覺得美樹原同學妳能向我表白實是太好了。」

「那麼，我們的愛就可以直到永遠了……」

片桐彩子

結識條件

方法1——當藝術系數達50點以上時執行藝術學習指令她便會出現；假如你已結識了3個以上的女孩子時，她便要在你的藝術系數達65點以上時才會出現。

方法2——直接參加她所屬的學部（美術部或吹奏樂部）

喜好

音樂	偶像歌手（アイドル）、新音樂
電影	笑片（コメディ）
約會場所	美術館、卡拉OK店（カラオケBOX）
禮物	內容怪異的書、通信卡拉OK套裝，總之一般女孩子不大喜歡的東西她都會喜歡。

對象條件

體調	40以上
文系	100以上
理系	100左右
藝術	130以上
運動	70左右
雜學	70左右
容姿	100左右
根性	70左右
壓力	30以下
將來出路	二流大學或以上

事件集

事件1——在卡拉OK店中唱個不休

97年3月30日約她到卡拉OK店去便會發生。

事件2——逃避水泳課

在夏季的上課日隨機發生

事件3——怕水的片桐

片桐到達面紅狀態後，97年的暑假約她去海灘游水便會發生。由於她很怕水，很多時候她會不應承，所以大家還是在約會她時先作儲存好了。

事件4——對恐怖畫着迷





97年9月至11月約片桐到美術館去看恐怖畫展便會發生

事件5——跟外國人交談

在修業旅行時選到沖繩，跟她一起行動便會看見她跟外國人傾談。

事件6——在太空館睡着了

當片桐到達了面紅狀態後，在96年12月以後約片桐到太空館（プラネタリウス）便會發生，期間的選項對你沒有多少影響。

完結篇

「片、片桐同學……」

「呀，SORRY，等了很久嗎？對不起，叫你到這裏來。」

「不、不打緊。有甚麼事情嗎？」

「我……我有一件事想問問你……你討厭粗枝大葉的女孩子嗎？」

「不，很喜歡……就是這樣？」

「WAIT，請等一等，我真正要說的是之後的話。我有些話一定要跟你說的……由於我很容易就跟別人談得很投契，所以你可能看不出來……跟你說話時的我是最RELAX的。到這個時候，我終於發覺，當我想到就這樣的畢業的話，可能再也見不到你的時候……就會突然悲從中來，不知道如何是好……我雖然性格苟且，但是就只有這件事我曾認真地想過，然後才下定決心。雖然由女孩子開口說出來實在很羞家，但是，我實在希望你聽聽我的真正心意……只要你聽聽就可以的了。」

「……」

「I MISS YOU。假如你沒有你的話，我會感到很寂寞……所……所以請你跟我……」

「我剛才不是說過喜歡的嗎？」

「吓？UNBELIEVEABLE! 真是令人難以置信……」

「其實我也是喜歡片桐同學。」

「……OH,MY GOODNESS. I CAN'T BELIEVE THAT! 這是真的嗎……？」

「這個時候，我實在開不出這樣的玩笑來啊。」

「UNBELIEVEABLE! 真是令人難以置信……自出生以來，今天是我最幸福的日子啊。I'LL NEVER FORGET. 我一生也不會忘記的。」

清川望

結識條件

方法1——在運動系數和根性系數同時達30以上時執行運動指令便可以結識她，但當你已結識了三個女孩子以上的時候，運動系數要達到85點、根性系數要達到70點以上她才會出現。

方法2——加入水泳部（詩織加入了水泳部的話她便不會出現）

喜好

音樂	搖滾樂
電影	愛情電影（ラブロマンス）
約會場所	泳池、海灘、溜冰場、滑雪場
禮物	花束、裙子（スカート）

對象條件

體調	50左右
文系	100左右
理系	100左右
藝術	100左右
運動	130以上
雜學	100左右
容姿	110左右
根性	100左右
壓力	30以下
將來出路	就職或進入三流大學以上



事件集

事件1——幫清川搬書

結識她之後，穿冬季校服的時候隨機發生。

事件2——弄壞了美術館的彫刻

97年3月至5月跟清川到美術館去看彫刻展便會發生

事件3——給落雷嚇倒的清川

當運動系數到達150以上時在暑假約清川到海灘游水，她便會邀你游到遠處的無人島去，可是到岸時卻天色大變，一個落雷把清川嚇得擁抱着你。

事件4——在體育祭看花圃

當清川到達了面紅階段、以你的綽號來稱呼之後，便會在那年的體育祭發生。



事件5——詳細講解花的含意

在96年10月以後初次帶清川到植物園去便會發生

事件6——保齡球擲中男主角

97年12月以後帶清川到保齡球場去玩便會發生

完結篇

「清、清川同學……」

「對不起，叫你到這裏來。」

「不要緊。怎麼啦？」

「因為今天是畢業的日子，有些話有我不得不跟你説……你聽聽就可以的了……」

「嗯……我在聽着。」

「一直以來，我都只顧着游水，沒有時間去談情説愛，而且，遇上的都總是體質瘦弱的男孩子，沒有一個能引起我的興趣，所以到現在也沒有察覺到……記不起從那時開始……我察覺到你的存在，令我對練習也提不起勁……最近到了晚上，我更是心情激盪，難以入眠……雖然大家一直説我是男人頭我也毫不介意，但我只希望你別那樣想。因此，在你面前，我總是留意着説話不要像男孩子般，就是行動也……假如那樣也不行的話，我可以放棄游水，你希望我的頭髮留多長就給你留多長。對、對不起……我盡説些任勝的話……不過，你拒絕我也不要緊，我只是不想帶着這份心情畢業，所以，希望你聽聽我的心意。」

「嗯、嗯……」

「我喜歡你……喜歡到難以入眠……」

「……」

「果、果然是那樣。我果然是不行哩，不過，説了出來我覺得好多了。多謝你肯聽我説啊。」

「清、清川同學，等一等啊！」

「別挽留我。你這樣做的話，會令我有所期待的啊。要我聽你的安慰説話豈不是更悲慘嗎？」

「清川同學，我也喜歡妳的啊。」

「甚麼？你剛才説甚麼……？」

「我説，我也是喜歡清川同學妳的啊。」

「真、真的嗎？像我這樣除了游水之外便一無是處的女孩子也……」

「當然啊。」

「不、不行了，我的眼淚停不了……求求你，讓我在你的胸膛上哭一會吧。」

「好的……。」

「太高興了。這是最了不起的幸福……」

早乙女優美

結識條件

第二學年自動出現

喜好

音樂	偶像歌曲
電影	動畫（アニメ）
約會場所	動物園、到體育館欣賞摔角比賽、遊樂場、遊戲機中心、滑雪、海灘、泳池
禮物	跟動畫和電視遊戲有關的物品

對象條件

體調	40以上
文系	100左右
理系	100左右
藝術	100左右
運動	100左右
雜學	100左右
容姿	100左右
根性	100左右
壓力	30以下
將來出路	大學和就職也可以

事件集

事件1——送上修業旅行時所買的土產

在97年9月13至30日間隨機發生。



事件2——優美妬忌虹野而為主角造便當

只會在虹野替你造便當的事件發生後、星期六以外的平日隨機發生

事件3——在遊樂場撒嬌

3月至5月間約她到遊樂場玩便會發生，她因為跌倒弄傷而哭哭啼啼，要你揹她走。

事件4——在中央公園跟優美湖上泛舟



當優美到了面紅階段之後，在暑假期間約優美到中央公園去。

事件5——忘我地看摔角比賽

在96年以後的11月約優美到體育館去看摔角比賽（</.e）。

事件6——在滑雪場的吊車上大哭

當優美到達了面紅階段，約她在寒假去滑雪，那滑雪途中她會因為登山吊車停了而大哭大叫。

事件7——跟你玩雪戰

當她到達以你的名字來稱呼你的階段時，這事件會在寒假中隨機多次發生。

完結篇

「優、優美……」

「對、對不起，要你特地到這裏來……」

「不要緊。」

「唔……優美其實很希望跟前輩你在同一個學年的，跟你同一學年的話，高校的三年間也可以跟你在一起，又可以跟你一起參加修業旅行，可是……我曾多次因為我不是跟前輩你生在同一年而哭啊。優美想，跟前輩你那學年的女孩子相比，我實在既孩子氣又任勝。不過，如果你不喜歡我孩子氣的話，我會努力令自己變得更像大人的，我也會改好那任勝的性格的。所以，我不想像你的妹妹那樣，我希望你能像面對一個普通的女孩子那樣跟我交往。因為，前輩你是我在這世上最喜歡最喜歡的人……」

「其實，我對優美妳也是……」

「真的嗎？即使我年紀比你小也可以嗎？」

「那當然了，我喜歡你啊，優美。」

「那麼，請你給我你校服上的第二顆鈕扣吧。」（編按：這是日本高中生戀人在畢業離別時的雜俗。）

「好的。嗱！」

「哇——我會以這個作為護身符，在未來的一年努力的！畢業之後，你也要來我家玩啊，不過不是為了來探望我哥哥，而是為了來看我的啊。你不來的話，優美就會寂寞得哭起來的了。」

「嗯，我一定會來找妳的。」

「好開心啊，我愛你啊，前輩！」

（不過，要是結了婚的話，我豈不是成了好雄的弟弟……？）



紐緒結奈

結識條件

方法1——在理科系數達60點以上時執行理科學習指令

方法2——直接加入她所屬的學部（科學部或電腦部）

喜好

音樂	古典音樂
電影	不感興趣
約會場所	商店街的電子零件店、動物園、植物園、太空館、圖書館
禮物	R20000晶片（R20000チップ）、有關理工科目的書籍

對象條件

體調	30以上
文系	100左右
理系	130以上
藝術	100左右
運動	100左右
雜學	110左右
容姿	110左右
根性	100左右
壓力	30以下
將來出路	就職要三流企業以上、就學就怎樣也可以

事件集

事件1——在校舍天台上嘆息

穿冬季校服的日子（10月至翌年5月）隨機發生。

事件2——被怪樹熊纏着

96年以後的3月至5月間帶紐緒到動物園去便會發生

事件3——改造保齡球場的計分機

97年6月至8月間約紐緒到保齡球場去便會發生。不過，約紐緒到保齡球場是件頗難的事，大家應儲起進度多作嘗試。

事件4——改造遊戲機中心的賭博遊戲機

在96年以後的9月至11月間約紐緒到遊戲機中心（ゲームセンター）的賭博遊戲角落（メダルコーナー）去便會發生。

事件5——跟外星人對決

在修業旅行時選到北海道，然後跟紐緒一起行動，那麼到了修業旅行的四日便會發生外星人襲地球的事件。戰鬥時在紐緒組合好機械人之前一定要選防禦。

事件6——紐緒瘋狂購物

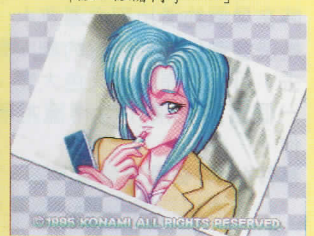
每年12月帶紐緒到商店街的電子零件店便會發生。

事件7——大戰真·世界征服機械人

這事件只會在你成功追求到紐緒的98年2月28日發生，她說你阻礙了她征服地球的計劃，所以要以她所設計的真·世界征服機械人來消滅你。如果你學會了奧義的話，應該是可以一招就把它解決，就算沒有學到奧義，也一定能打敗她的。打敗機械人之後，紐緒說她決定了自己要走的路後便走了。

完結篇

「紐、紐緒同學……」



「我在等着你……不……對、對不起，叫你到這　來……」

「怎、怎麼啦？完全不像平時的妳。」

「是、是啊。因為，我決定從今天開始要改變一下……」

「吓？改變？」

「是的，我要改變。一直以來，我沉溺在自己的才能上，所以一直以看不起別人的態度來對待人。任何人看來，我都是一個相當惹人討嫌的女孩子。我曾覺得，一般的女孩子為甚麼愛情戀愛的事而吵吵鬧鬧都是愚蠢的事，但是，不知從哪個時候開始，第一次有一股感情不知不覺間在我的心中生出來……我立即就發覺到，我愛上了你。可是，我是個把靈魂賣了給那個叫科學的惡魔的女人，為了壓制那樣虛浮的感情，我埋首於研究之中。可是，愈接近畢業，那個思念就愈是強烈，連我自己也沒法抑壓下來……所以，我為了把那個思念完全否定，便向你提出挑戰，結果怎樣，不用我多說你也知道……綜合以上種種事情，我是完全的輸給你了，我不想被你討厭，我決定放棄征服世界的野心，因為我的野心已變成要令你喜歡我……」

「老實說……我對紐緒同學妳也是……」

「真、真的嗎……？那我的野心便得以達成了……好開心啊……我想，就算征服了世界，也不會得到這樣的幸福啊……」

「我也很幸福啊。」

「我會為成為一個更令你喜歡的女孩子而努力的。」

朝日奈夕子

結識條件

當雜學系數達90點以上再實行遊玩指令便會出現。在此之前她會踫上你三次。

喜好

音樂	新音樂
電影	動作電影
約會場所	情報誌上所誌的最新遊樂場所、樂隊PRF的演唱會、海灘、神社、卡拉OK店
禮物	當時最流行的物品（雪球、攜帶式手提電視電話）

對象條件

體調	40左右
文系	60以上
理系	60以上
藝術	60以上
運動	120以上
雜學	130以上
容姿	120以上
根性	不夠10點也可以
壓力	20以下
將來出路	三流大學以上

事件集

事件1——因遲到而被叫到教員室去

在穿冬季校服的時候隨機發生

事件2——鉗到大量景品公仔

3月至5月間首到遊戲機中心約會時才會發生。

事件3——欣賞園遊會

當朝日奈到達面紅階段，並以你的綽號呼你的名字之後，在8月帶她到遊樂場玩，並去看園遊會便會發生。

事件4——PRF迷朝日奈

97年9月至11月帶朝日奈或接受朝日奈的邀請去看PRF演唱會便會發生。

事件5——在溜冰場滑倒

三年內帶朝日奈到溜冰場兩次便會發生

事件6——跟朝日奈一起造出貓紙

當你那學期的成績跟朝日奈差不多，而她又已到達稱呼你的名字的狀態時，約她12月第1個星期日到圖書館去便會發生。這件事件發生後，那個學期的學分會突然提高不少。



完結篇

「呀，朝日奈同學……」

「你可能會想我為甚麼叫你到這　來，怎麼說呢……其實是因為我有些話想在畢業前跟你說……」

「想跟我說甚麼呀？」

「一直以來，我都覺得到各處流行的場所去玩是最開心的，可是……怎麼說呢……最近我好感到有點兒嫌倦了。畢竟，跟自己所喜歡的人在一起的話，我想即使哪裏都不去也會很開心的。到現在我還是這麼想的。」

「哦——你感到嫌倦了嗎？」

「你啊，別裝傻了！我說的是跟你在一起我感到很開心啊。」

「那、那即是……」

「雖然好羞，不過……我好像愛上了你啊。我覺得只要有你在的話便甚麼也不需要了，也不用再跟潮流了。所以，請你跟我交往吧！」

「其實我對朝日奈同學妳也是……」

「好開心啊！不過，一起去找個地方玩不是更開心嗎？」

「是、是啊。」

「畢業之後找個地方去旅行吧！」

「嗯……好吧。」

「那麼，現在就到旅行社去看看吧。來，快走吧！」

（她好像一點也沒有改哩……不過，算了吧。）



古式由加利

結識條件

運動系數和容姿系數同時到達80點以上時執行運動指令便可以結識到她；認識了三個女孩子以上時運動和根性系數要到達84點以上才可5結識到她。

喜好

音樂	沒有特別喜歡的
電影	恐怖片
約會場所	中央公園、神社、美術館
禮物	小飾物、編織物

對象條件

體調	40以上
文系	100左右
理系	100左右
藝術	100左右
運動	120以上
雜學	100左右
容姿	120以上
根性	100左右
壓力	30以下
將來出路	二流大學以上



事件集

事件1——在保健室中受傷的古式

6月至9月間隨機發生

事件2——食蟲植物好可愛

97年3月至5月間跟古式到植物園去約會

事件3——看海豚表演時被弄濕

當古式以你的名字（名前）來稱呼你的時候，約她在96年以後的6月至8月間到水族館去便會發生。

事件4——在公園去織毛衣

當古式到達面紅階段之後，在9月至11月間約她到中央公園去便會看到她在織毛衣。

事件5——送毛衣給你

在事件4發生之後的一個月內隨機發生

事件6——在酒店遇上穿浴衣的古式

在96年9月前令古式到達以你的名字來稱呼你的狀態，並在修業旅行時跟她一同行動，便會在修業旅行的第四天發生。

事件7——登不上登山吊車

約她在寒假時到滑雪場滑雪便會發生。

完結篇

「雖然這有點兒對不起，不過我有些事想跟你說，所以才叫你到這來。真對不起。」

「妳不用那麼一本正經的……」

「不，那是不可以的，因為那是關乎我一生的重要大事。」

「重要大事？」

「一直以來，我都喜歡甚麼也不去想的，不過，最近卻經常在考慮各種各樣的問題。」

「考慮各種各樣的問題？」

「這些事情說來很羞家，你的樣子總是無法從我的腦裏揮去……即使在家中，我也只在想着你的事情，連時間過去也全然忘記了。因為我平時都是一幅呆然的樣子的，所以我就去問問母親大人為甚麼會這樣的。我把你的事坦白地說出來，媽媽就對我說：『在畢業之日，妳就到這樹下來，對那個人表明你的真心吧。』所以，希望你不要取笑我，聽聽我的真正心意吧。」

「嗯、嗯。」

「我總是只想着你的事，只有在你的身邊才能令我感到心安，如果我有幸的話，我希在這以後一直……畢業以後也能跟你交往。」

「其實，我對古式同學妳也是……」

「真的嗎？太好了。真的如母親大人所說……那麼，請問你明天可否跟我的父親見見面？」

「吓，跟古式同學的爸爸見面？」

「因為父親大人叫我帶我的男朋友回家去。」

「是，是嗎？那我就去吧。」

「是嗎？我想，父親大人一定也會喜歡你的。」

「是、是啊。（怎麼突然要跟她的見面……）」



伊集院麗

結識條件

遊戲一開始便認識

對象條件

打電話給她超過60次，並在她被擄去時去迎救她。

事件集

事件1——少女般的悲鳴

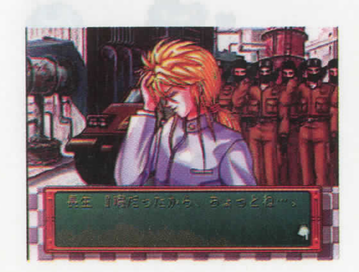
打電話給她超過20次後便會發生主角在學校撞倒伊集院的事件，她會下意識地發出原本女孩子一般的叫聲。

事件2——把好雄洗腦

當你打了超過30個電話給她的時候便會發生。

事件3——伊集院被擄去

打了超過60個電話給她之後便會發生。選擇時要選「跟好雄一起去救她」（參上期）。



完結篇

「咦？妳是誰？」

「……」

「我們像在哪裏見過面吧？」

「我、我就是……伊集院。」

「伊集院有個妹妹的嗎？」

「不，我就是伊集院本人了。」

「吓？」

「對不起……一直以來……我都女扮男裝欺騙着你……」

「那真是個大騙局哩。」

「伊集院家家規規定，家中的女孩子在高校畢業之前，在外面都一定要扮成男孩子的樣子過活。」

「好像看漫畫似的……」

「不過，雖然只剩下一天，我還是按捺不住……叫你特地到這裏來，實在不好意思。」

「不、不要緊……」

「我經常說些惹人討厭的說話真對不起啊。不過，我之所以說着那種話，無非是想你對我生厭。因為我想，假如你討厭了我的話，說不定我就能把你忘掉……可是，雖然總是說着那麼令你難憾的話，但是你還是一次又一次的打電話給我……我在電話背後真是既高興、又傷心啊……後來，我被擄走的時候，你走到廢置工場來吧？知道你那麼擔心我，我實在相當高興。相雖然我總是那麼傲慢……我也是個普通的女孩子啊，我也想跟大家一起談天說地，到處遊玩的啊。我希望在情人節那天，送你朱古力……雖然明天我也可以那樣做，但是，我想在畢業之前，讓你看看真正的我，所以……伊集院家的事我不管了……我喜歡你，我一直對你說謊真是對不起啊，不過，請你跟我交往吧。」

「伊集院……不、伊集院小姐……」

「這可能為你帶來困擾……但是，我實在希望知道你的心意，那麼，即使要放棄也好……」

「妳那麼想念我的話，我想也沒理由拒絕妳吧。」

「那、那麼……」

「當然是OK啦。」

「我……我真不知怎麼說才好了……我終於可以像一般的女孩子一樣了……」

「我有一個問題想問妳，可以嗎？」

「唔，是甚麼？」

「是關於那次好雄倒下的時候的事……」

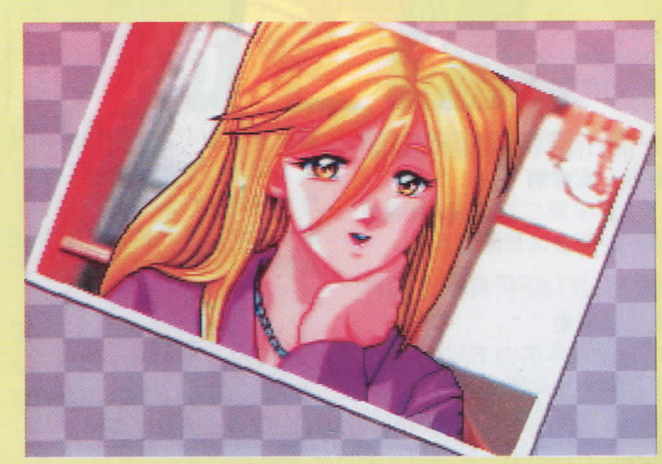
「對、對不起……因為好雄同學知道了我是女孩子的事，所以我對他進行了洗腦。」

「果然是那樣……」

「你、你會輕視我嗎？」

「不……我明白你為甚麼要那樣做……」

「多謝你啊……你真是好温柔啊……愛上了你實在是太好了……」



館林見晴

對象要求

體調愈高愈好，其他一般便可。



完結篇

「呀，是妳……」

「一直以來真對不起，我叫館林見晴。叫你到這　來是因為我有一些話不得不跟你說……」

「不得不對我說的話是甚麼？」

「一直以來我每次跟你相撞其實都不是偶然的。」

「那種事誰都會知道啦。」

「是、是啊。我其實對你一見鍾情，一直都在留意你的事的。為了至少讓你記得我的樣子，所以才做出那種事……真對不起啊。」

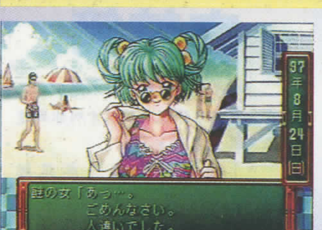
「是、是嗎……」

「我……一直做着那樣的事，怎麼說呢……因為我相信一見鍾情。請你跟我交往吧。」

「其實也留意着館林同學妳的。」

「那麼，即是說OK了嗎？好高興啊！我們現在就開始去彼此了解吧。」

「說得對。」





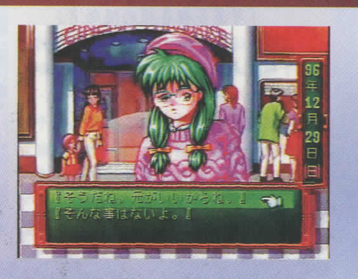



更！令人心跳隱藏事件大招募

◆如月未緒特別爆機畫面

提供：徐兆傑

當你以在追求如月時，邀她在96年12月到97年2月間去欣賞電影《愛的旋律》，那除了會有事件發生外，如果你在回答問題的時候讚她不戴眼鏡更可愛的話，爆機時如月更會改戴隱形眼鏡。



◆清川望特別爆機畫面

提供：劉偉明

當你第二次CLEAR清川望，她便會以長髮示人。

◆特殊STAFF ROLL事件

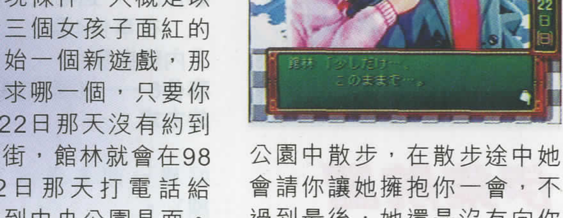
提供：米奇

假如你在CLEAR任何一個人物，欣賞爆機片段的時候按住△掣，那女方所說的對白便會有字幕顯示，但如果你繼續按着△掣不放，直到版段完後，顯示一個黑白的《心跳回憶》標題時，那一般只會單單顯示出來的各角色插圖便會變成舖在一塊方磚上。這時你可以按L1、L2來放大縮小方塊、按△和×掣控制Y軸、□○掣控制X軸、R1、R2掣控制Z軸、同按下L1、L2、R1和R2掣就可停止方塊迴轉。

◆館林見晴約會事件

提供：ARTHUR

這個事件連玩的人也不大清楚出現條件，大概是以一個已令三個女孩子面紅的記憶來開始一個新遊戲，那無論你追求哪一個，只要你98年2月22日那天沒有約到女孩子去街，館林就會在98年2月22日那天打電話給你，約你到中央公園見面。她會自我介紹，然後邀你在公園中散步，在散步途中她會請你讓她擁抱你一會，不過到最後，她還是沒有向你表白愛意。



◆館林見晴跟踪事件

提供：詩織、彩子FANS

每次到遊樂場玩的時候，大家不妨留意一下遊樂場廣場的畫面，原來館林正躲在左面那古怪樹熊像的後面哩！

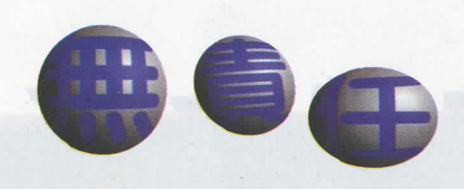
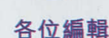




掛牆公仔大集合





無責任讀者評壇

編輯先生：

老實説，我對GAME PLAYERS是極度又愛又恨的。可愛是因為只得這一本中文GAME書講PLAYSTATION，而其中攻略一族一PART更是至；那小説形式的攻略本，連我這一向不玩RPG GAME嘅機迷亦因看其對白後去買來玩。那隻GAME就是《ARC THE LAD》了。我頓覺自己以前失去了不少樂趣，但我將努力尋回，這有賴你們了，謝謝！

我有一個希望，或只是一個夢，一個奢望，就是一本全中文，但內容，模式，頁數，價錢，出版期，甚至紙質都似日本雜誌嘅PLAYSTATION GAME書。

先前説過對GAME PLAYERS又愛又恨，恨就是恨付出二十幾元買一本只有40%講PLAYSTATION GAME書。請你們想想，對於一個並不富有嘅人來説，這值不值得呢？而且GAME PLAYERS更不是號稱常以優惠推廣價發售呢！ACTUALLY SPEAKING，我唔係期期有買GAME PLAYERS的，我於九月二十日才買機，故第一期買GAME PLAYERS是第七期，但你們應該知道，那一期實在是會令一個新機迷失望的。(請試計介紹出招的頁數及唔關PLAY STATION事嘅攻略一族)

心想如果能夠買到一本中文PLAYSTATION嘅GAME書，那是多麼興奮，期望著頁頁精彩，頁頁都係有料到，比起翻六至七頁，甚至十幾頁才有兩、三頁料，不是更能滿足機迷的需要嗎！那麼多人就算不懂日本(包括我這個孤寒鬼)也走去用六七十蚊買日本GAME書就是這個原因了！

唔知係唔係因為攞料方面有麻煩，或是要俾版權費過高，既然GAME PLAYERS SELL自己話有遊戲生產商支持，點解唔出本專講PLAYSTATION嘅GAME書呢？

我對生產成本並不了解，但相信DOUBLE依家GAME PLAYERS嘅厚度，以月刊推出，賣六十元或七十元，亦有大量支持的機迷。因沒有其他機種嘅料，感覺上會比較化算。

我知道或許你會認為我有點自私，只本著機迷嘅需要而未有為你們出版者去考慮，但這實在是我對這個場的一點意見。

漸漸對 PLAYSTATION 瘋狂的 DENNIS

各位編輯

在下是第一次來信，希望給各位一點意見。執筆時剛剛看過第七期，發現整本書都「麻麻地」。

首先，在下最近買了一部PLAYSTATION，打算買一本遊戲雜誌，看看有什麼新GAME可玩。但跑到書報攤，第一眼看見這本GAMEPLAYERS，就大感失望，因為在封面上，根本不知道那隻GAMES是那一部機種，看得頭暈眼花。好了，這也不提，買了一本回家後，打開一看，大惑不解，還以為這是一本專講CD GAMES的書，但很多都是介紹超任GAMES的。在下不知道和好我GAME PLAYERS跟「另一本GAME書」有任何關係，但在下想兩本都應該是同一公司吧！既然「另一本GAME書」已經是一本專門介紹超任GAME的書，為何GAME PLAYERS又多作介紹呢？？？就算兩本書沒有任何關係，在商業競爭方面，GAME PLAYERS亦沒可能作此愚蠢策略吧？？？

其次，在看GAMES介紹內容時，亦不知道那隻GAMES是屬於哪部機種，之後看看開頭兩、三頁的圖例，才發覺那些是代號。為什麼不直接寫下機種原名？而用代號？？這是不是多此一舉？？？

還有，就是GAMES的介紹太雜散，一陣子介紹超任GAMES，一陣子又介紹SATURN GAMES，突然間下一頁又再介紹超任GAMES。一個學生在作文時應該知道什麼叫做次序吧？

最後，以上有什麼過火之處，敬請原諒，因為在下實在看得太不順眼了，在下衹希望正各位編輯能夠在下一期完全改善以上弊處。當在下下一次經過書報攤時，希望能看見一本完整無暇的GAMEPLAYERS出現，請記住，是一本專門介紹CD GAMES的遊戲雜誌。若下一期再不能改善的話，在下想以後再不會買這本東西了。

祝工作愉快

請接納雅言！！

全港其中一位不滿的讀者青蛙





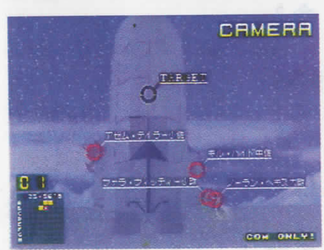
服未？



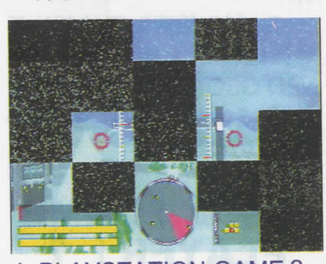
1. 樹……



2. 爆花……



3. 穿梭機……


4. PLAYSTATION GAME？

GAME畫廊




BY：韋

電視游戲信箱

最近，WATER DRAGON見到好多PS嘅用戶都發晒狂咁玩《心跳回憶》，簡直係入晒迷，當然隻GAME真係好正，不過WATER DRAGON心中有個疑問，就係响《心跳回憶》入面嘅追女仔方法係咪真係可行㗎？唔知有冇人照住咁去追一個活生生嘅女仔呢？最好有人試完後話我聽啦……

《MYSTIC ART》攻略問題

編輯大哥：

你好！本人第一次來信的，希望你可以解答以下個D問題啦！

1.《神秘的約櫃》中主角坐小船向血叉號南面的祭壇，根據石版的提示（本人起碼試過百次有多）但係都過唔到關！何解？係咪要行一格停一停，再行一格停一停？定係點？

2.《龍珠 醒覺篇》會唔會出攻略？

3.依家市面上的VCD光碟可唔可以用影碟機睇到㗎？（部機上寫明CD/CDV/LD PLAY）！

4.電腦所用VCD同依家市面上的VCD電影，可唔可以共通？！

5.「超任64」係咪決定會係年尾發售呀？幾多銀？

6.以你玩GAME嘅多年經驗，有邊隻最令你印象深刻架

7.以目前為止日SATURN售買數多定PS高呀？（全球計）

8.認唔認為超任嘅《太空戰士IV》係GAME界最成功經典的作品呀？

9.PS遲D會出嘅街霸RPG會唔會係其他機種到出呀？

江門洋介

江門洋介：

1.據本刊作者FUKUDA解釋，呢個謎題其實好簡單，你只要照住以下方法去做就可以。首先向下行8格，然後向左行7格，再向上方行6格，向右行5格，向下行1格向左行2格，向上行3格，最後向右行4格，而所企嘅位置應該係响番石版前搜索，不過記住先前一定要响石版前搜索一次。

2.相信唔會啦。

3.唔可以，因為一般碟機上寫明嘅CDV格式並不同VCD格式。

4.可以，因為兩者嘅格式相同。

5.任天堂會响11月25日舉辦「初心會」，相信到時應該會公佈「NINTENDO 64」嘅有關資料。

6.WATER DRAGON比較花心，一時間都唔知邊隻最鐘意，最深印像……呀，有，不過並唔係《FF》，《DQ》或《PS》等RPG大作，而係MEGA-CD中嘅極品射GAME《SILPEED》，點解？因當時以MEGA-CD嘅能力才可以造出咁厲害嘅GAME，都可算前無古人啦，單睇OPENING嘅氣勢就連PS嘅《PHILSOMA》亦有所不及，另外，《GUNSTAR HERO》亦係令WATER DRAGON印像極深嘅ACTION GAME，皆因動作流暢夾爽快，顏色鮮明，而且令人明白到如何正確地使用放大縮小功能，不過，最令人矚目就係此GAME嘅創意；老友，得8M咋！

7.全球就未有統計過，不過响日本同香港就以PS賣多少少。

8.皆因仲有好多其他好GAME，所以WATER DRAGON不敢苟同。

9.就連CAPCOM都未正式公佈出呢個GAME，又點移植呀！

《VIRTUA FIGHTER 3》有冇新人物？

電視遊戲信箱主持人：

1.想問SKN是否只有《K.O.F.95》，《餓狼3》會移植SS，並沒有其它，以上兩隻GAME何時出？

2.傳聞CAPCOM在PS出「吞食天地II」（即群揪個隻）何時出？SS有沒有？何時出？

3.《VF2.1》比《VF2》有甚麼不同？《VF3》有沒有新人？

4.SS是否出《魔城戰士2》而不出《魔域戰士》？

5.第十期貴刊回答某信時說有《3D餓狼》但本人在某雜誌看到説並不是《3D餓狼》而只是普通GAME，究竟是真是假？

祝貴刊成全球銷量冠軍的雜誌

豪仔

豪仔：

1.當然唔只呢兩隻GAME，以後陸續有來也。應該响出年頭出。

2.PS版仲未確定發售日，另外未有消息出SS版。

3.最大分別就係可以用金屬人及部份角色如舜帝嘅招式易出咗。《VF3》當然會有新人物登場啦，如果唔係邊個會玩。

4.如果當你玩緊隻《VAMPIRE HUNTER》時再出番《VAMPIRE》，你會唔會買呀？

5.《3D餓狼》暫時都仲係啲靈通消息人仕嘅推測，但NEO GEO亦都真係出一個名為《REAL BOUT餓狼傳説》嘅新GAME。

外國版「GAME PLAYER」？

DEAR WATER DARGON：

1.本人在多月前行經商務，看見雜誌欄處擺放了一本名GAME PLAYERS，的外地雜誌，好奇之下便買了那本書（不過很昂貴！！），翻開之後便覺內容非常吸引，雖然GAME料部份是有些舊，但仍然很觸目，因為它也是每個機種的GAME也介紹，所以想問一下兩本雜誌是否有關？

2.本人同時也在「外地G.P.」十一月號中貴刊第九期所所介紹的《ESPN EXTREME GAMES》（PS GAMES），便決心買下，但由於那本是外地G.P.，所以該遊戲應是美版，那麼本人豈不是玩不到？

希望水龍先生能為本人解答！

讀者小友

小友：

1.當然係無關係，只不過係有咁啱得咁橋啫，正所謂英雄所見略同也。

2.好簡單，只要買番部美版機就可以玩啦！係咪？

《X-MEN》就有得玩

DEAR 編輯哥哥：

1.SS版《STREET FIGHTER ZERO》可否在95年內推出？

2.SS版《X-MEN》又可否在95年內推出？

3.「GAME PLAYERS」可否出《X-MEN》的必殺技指令？

祝GAME PLAYERS銷量NO.1

小麟飽上

小麟飽：

1.應該無問題，就算遲都係96年1至2月左右。

2.相信本文出版之時已經

差唔多有得玩啦。
3. 留意下期啦。
P.S. 你封信真係幾有心機劃，尤其是個信封，WATER DRAGON 在此多謝一聲。

M2 令 3DO 翻生

編輯先生：
你好！本人有幾條問題想請教閣下：
1. 請問現時間商場賣次世代遊戲是最多、最齊和價錢最合理的？
2. 聽聞年尾推出的「NINTENDO 64」主機和遊戲都比其他次世代機的價錢低很多，那麼到時 SONY 和 SEGA 會不會有新對策對付？
3. 遲啲 3DO M2 出咗之後，你估會不會鹹魚翻生呢？將會有甚麼勁 GAME 移植在 3DO M2 身上呢？現時定出價錢和推出日期未呢？
4. 如想用電腦的 MONITOR 玩 SATURN，請問可以嗎？要買甚麼的器材呢？
5. 本人和很多朋友都只是玩 SATURN 或 PLAYSTATION 的，但貴刊卻是「全機種」的刊物，會不會考慮出一本淨講 SATURN 或淨講 PLAYSTATION 的書？雖然現時有日版書，但始終不是同聲同氣的！

肥仔文上

肥仔文：
1. 呢個問題好難一概而論，行多幾步睇多幾間始終有著數。
2.SONY 同 SEGA 當然唔會坐以待弊，最積極的做法莫過於出多啲好 GAME 啦。
3. 如果 M2 啲 GAME 大部份都好似佢啲 DEMO 咁正，重振雄風嘅日子相信好快；直至現時唯止都只有《D 之食桌 2》一個專用 GAME。
4. 最簡單就係用 VIDEO PARTNER，但係畫面就無咁靚。
5. 暫時唔會住。

反蛋碟玩壞機？

DEAR WATER DARGON：
您好，本人是超任及 SATURN的機主，現有一些問題，如蒙賜教，感激不盡。
1.SATURN 的《極上 Q 版沙羅曼蛇》的關數及畫面是否和超任 16M 的那一個樣，分別何在？
2. 您們在書中曾數次提及《D之食桌》是一個名作。可否介紹一下，甚至刊登攻略。因為我對以上兩個遊戲十分有興趣，但 SATURN 的遊戲動輒要二、三佰元，故不得不仔細選擇。
3. 我朋友想買一部 PLAYSTATION，現時卻只有水貨，價錢也不便宜。SATURN 在日本約售 35,000 日圓（即港幣 $2,700），而《PLAYSTATION》約售 30,000 日圓（即港幣 $2,300）。但在香港 PLAYSTATION 卻比 SATURN 貴，現請教PLAYSTATION行貨售價會否比現在平（如跌破 2,000）？另聽聞行貨到港時海關會掃蕩反蛋碟，是否屬實？反蛋碟是否及為甚麼會玩壞機？通常破壞那部份，修理費應值多少？

JUNE 上

JUNE：
1. 關數係一樣，但畫面同音效當然靚好多，而且仲可以雙打。
2. 如果你想經歷一個恐怖嘅晚上，馬上買呢個 GAME，包你唔會失望，至於攻略，可能會响 PS 版推出時刊登。
3. 行貨 PLAYSTATION 會唔會咁平就未知，但係玩反蛋碟就唔多唔少都影響部機嘅正常操作，咁就唔係咁好，而且聽講仲會間唔中HOLD機添，你話幾冇癮呢！

偉人編輯 J.J.

WATER DARGON 大佬：
你好！本某人初次來信，希望大佬多多關照，由於信紙大細，使本某人寫得細粒的，請見諒！客氣話少説了，現在開始問題。
1.SS 隻《美少女夢工廠 2》出咗未？（小某人執筆之時尚未見有，問相熟店鋪又話未出！）
2.HUDSON 隻《YUNA》會否移植至 SS？
3. 為甚麼《美少女夢工廠 2》會由 SONY COMPUTER 發售？那麼 SS 是否不會推出？
4.《卒業》系列到底由那間公司製作，為何《卒業 I》、II》和《卒業 CROSS WORLD》的廠商唔同？《卒業 CROSS WORLD》有沒有打算在 SS 出？
5.《卒業 II》那個和學生一起過聖誕的劇情要有甚麼條件才出現呢？貴刊 11 期無説明，本某人試咗十多次都唔得。
6. 貴刊在 11 期介紹的 SS「ACTION REPLAY」係邊有得買，可唔可以作普通 SAVE？（如果唔得點玩 R.P.G.？）
7. 恕小弟無知，大佬响 11 期答天野愛來信時叫佢「唔好扮 NEW HALF」到底點解？（廢問題可以唔答）
P.S. 貴刊編輯米奇係咪老鼠 OR 絲帶台那位「老人家」？而 J.J. 又係咪前排响電視叫人預防 AIDS 個位偉人？
祝大佬有啖好食

小弟某人上

某人
1. 响日本就已經出左啦，但香港就仲未番貨。
2. 未有呢個消息住，但如果連《YUNA》都移植落 SS 度，咁 PC－FX 的前途就真係……
3.SS 就算會出都係遲啲。
4.《卒業》系列係由 HEADROOM 製作，而《卒業》GROSS WORLD 則由 HAPPI NET 負責。暫時未有消息出 SS 版。
5. 既然係聖誕節，咁就梗係要駛多啲 $ 啦，閣下嘅銀包唔知有無 $ 1500 或以上咁多呢？
6. 現已好評發賣中。「ACTION REPLAY」本身就唔可以 SAVE，但可以用番本身的 RAM 作 SAVE（指 SS）。
7.「NEW HALF」一詞係來自日本，意思係有女性傾向嘅男性或有男性傾向的嘅性，亦即係俗語所講嘅「人妖」。
P.S. 米奇即係本刊嘅米奇，OK！至於 J.J. 就唔係果位偉人，但佢有冇×××S 就不得而知……？

PS 出第 2 代？

編輯先生：
本人是貴刊的長期讀者，以下有些問題希望編輯先生能夠為我解答，THANK YOU！
1. 可否多介紹 PS 的新 GAME？
2. 請問 PS 和 SATURN 那一部功能較優勝，如果是你的話，你會選擇那部主機呢？
3.請問PS將來會不會出2代呢?如果會的話,會在何時?
4.3DO＋M2 之後，功能會否超越 PS 或 SATURN？
5. 可否將「STREET FAXER」加頁呢？
6. 我覺得貴刊的攻略佔太多，希望貴刊能夠將攻略佔五分之一就已經足夠，剩餘的版位用作介紹次世代機的 GAME？
最後，我覺得以市面上的 GAMES書為例，以「遊戲誌」比較出色，而且以二十八元的價錢，實在超值。希望「遊戲誌」在不久將來能夠繼續報導更多的 GAMES，我永遠都會支持的。
祝貴刊永遠都 NO.1
（真心説話）

遊戲誌超級讀者輝仔上

輝仔：
1. 本刊一直都有咁做。
2.WATER DRAGON 講過好多次，機能並唔係最重要，最重要就係個 GAME 正唔正，好唔好玩，自己鐘意唔鐘意，所以冇話邊部機贏晒。而 WATER DRAGON 已經買晒兩部機。
3.PS 將來就可能會出第 2 代，不過呢個「將來」相信都有排。
4. 淨講功能就可能會，因為點都係 64 BIT 機。但都要有好 GAME 先得。
5. 暫時都未有咁嘅打算。
6. 你既然有咁多意見。就一定要參加本刊嘅意見調查。
（又有人話你唔真心，使唔使咁坦白呀?!）

遊戲  市場

讓3DO



本人讓3DO：樂聲FZ—10，連24隻GAME，原裝手掣一個，火牛、AV線，有盒有保用，價$2400

電：23280512 何洽

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

讓SS GAME

SS GAME《大戰略》$390，《D之食車》$200；及徵電腦光碟6×CD—ROM和SS近期新遊戲。

聯絡方法：電27859210 華洽

誠讓SANYO 3DO

本人誠讓SANYO 3DO連VCD ADAPTOR，雙手掣，鎗掣連44隻GAMES價$3500

聯絡方法：71128933/7468

出讓：電腦全套

電腦486DX33連大細碟、250M硬碟、4M RAM，兩倍要CD ROM連音效卡、SVGA MON、24針打印機、OCR文書處理SCANNER、KEYBOARD、MOUSE，16.8M色彩卡、一對喇叭及遊戲手掣。

合共六仟五佰元正。

聯絡方法：25718302彬仔洽，留電必覆



讓NEO GEO-CD《記念版》

NEO GEO-CD主機《記念版》！九成半新行貨，有齊手掣，火牛，AV線，RGB線，有盒及說明書。行貨市價三千多元，現平讓$2100，並送《拳王94》。

《THE SUPER SPY》主體動作，《GHOST PILOTS》射擊，《ASO II》射擊。三隻CD各$50。

聯絡方法：任何時間

電1128531CALL1054

說明買機及留姓名，電話，必覆。



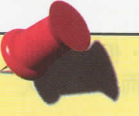
讓NEO-GEO CD GAMES

本人誠讓NEO-GEO CD GAMES：《餓狼特別版》$100，《龍虎之拳2》$120及讓SATURN GAMES《CLOCKWORK KNIGHT上卷》$120，《DAYTONA USA》$2500全部遊戲CD九成新，如購買《DAYTONA USA》另加其中兩隻遊戲，便加送《拳皇94》CD一隻。

聯絡方法：有意者可在

下午1：30-晚上10：00

電：28962959　阿倫洽



讓NEO GEO CD機

讓NEO GEO CD機一部連《拳皇95》，《真侍魂II》，《餓狼3》，《音速翼3》，《ASO II》共六隻碟及兩個亞波羅手掣全部都是原裝，換世嘉SS土星主機連遊戲；或售$3500。不散賣不議價；換機約連3遊戲，多遊戲可補價。

聯絡方法：CALL1128051

A/C 1091　留電話姓名

三洋3DO

出讓：三洋3DO，九成新有盒有遊戲5隻，連NEC25吋N線電視，共售$2500元正，

有意電：24120989強洽



誠徵PLAYSTATION

本人高價誠徵PLAYSTATION正版CD GAME，本人較喜歡足球，賭博及格鬥GAME，RPG免問。有意出讓之人仕請速電：71139998 A/C8829(以上內容永久生效)陳生洽



讓SNK帶機連八盒帶

SNK帶機連八盒帶：SNK主機連火牛、天線、原裝控桿及記憶卡，盒帶包括：《龍虎1.2》，《餓狼1》，《卡洛夫復仇》、《越南1975》等，(可用SNK CD機連四隻遊戲交換)

合共三仟五佰元正。

誠讓PS全套

誠讓PS一部全套、手掣、三個原裝GAME(另有十多個GAME)，記憶頭、擴充頭(可玩黑車999MPH、鐵拳數十人物等，只買了二個月現售$3800元。

聯絡方法：請CALL1168800

CALL776

高價徵求GAME GEAR遊戲

女神轉生外轉，ROYAL STONE《聖光戰士》，《光明與黑暗外傳》，《GG大戰略》，《SD高達》，《魔法騎士》及其他類形盒帶。

有意電71128007

CALL6183 BILLY洽



讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

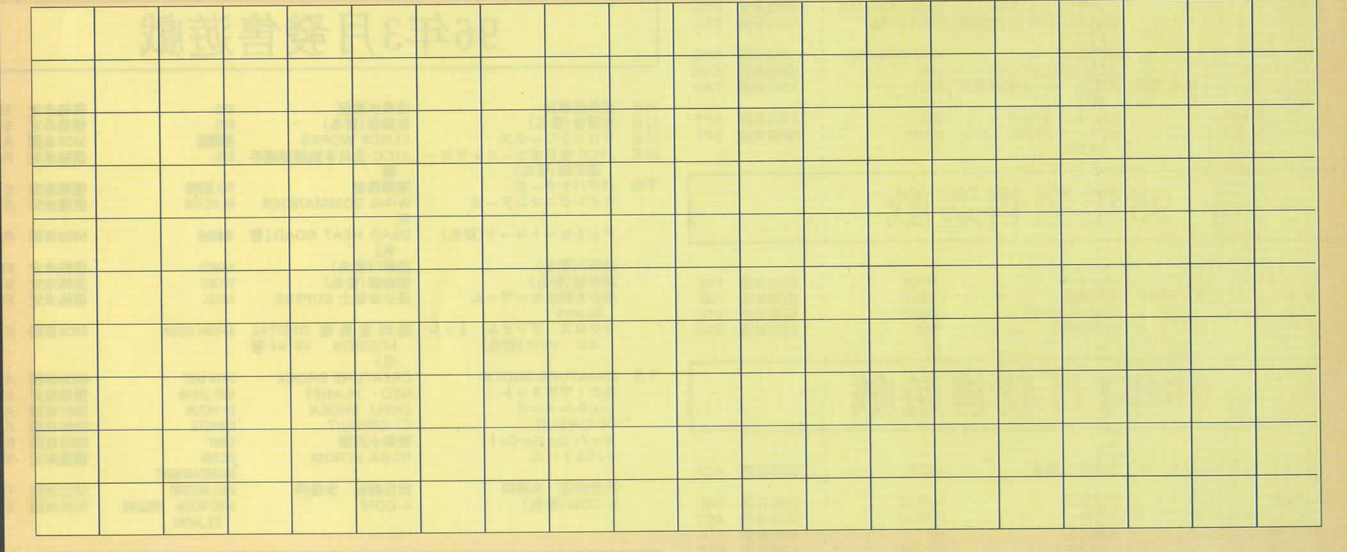
姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：<九龍旺角郵政信箱79489號>信封面請註明<遊戲誌．遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：
聯絡電話：　　　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

新GAME時間表

● PLAYSTATION

12月發售遊戲

1日	通天閣	通天閣	SONY MUSIC	5800日圓	ETC
	ブレイクスルー	BREAK THRU	翔泳社	5300日圓	RAC
	オセロフールドII夢と未知への挑戦	蘋果棋世界II	TSVKUDA	5800日圓	ETC
	REVERTHION	REVERTHION	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	Dの食卓—コソプリートグラフィックスー	D之食卓—COMPLETE GRAPHICS—	ACCLAIM JAPAN	8800日圓	AVG
1日	ストリートファイターIIムービー	STREET FIGHTER II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	FIG
3日	リッジレーサーレボリューション	RIDGE RACER REVOLUTION	NAMCO	5800日圓	RAC
8日	スノーマン	雪人	GAGA	5800日圓	ETC
8日	占都物語～その1～	占都物語～第1集～	東北新社	5800日圓	ETC
15日	クラツック　ロード	CLASSIC ROAD	VICTOR	5800日圓	SLG
	STAHL FEDER～鉄甲飛空団～	STAHLFEDER～鐵甲飛空團～	SANTOS	5800日圓	STG
15日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦 DX	爆笑!!吉本問題王決定戦 DX	吉本興業	5800日圓	ETC
22日	テーマバーク	主題公園	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	キリーク・ザ・ブラッド2	KILEAK THE BLOOD 2	SONY MUSIC	5800日圓	AVG
	東京ダンジョン	東京 DUNGEON	角川書店	6800日圓	RPG
	ちびまる子ちゃん	圓子大寶貝	TAKARA	價格未定	ETC
22日	PD ウルトラマンインベーダー	PD 超人侵略者	BANDAI	4800日圓	STG
	ウイニングポスト EX	WINNING POST EX	光榮	6800日圓	SPT
29日	HORNEDOWL	HORNEDOWL	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	エコエコアザラク	暗黑巫師	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	でろーんデロデロ	DELOON	TECMO	價格未定	PUZ
	HORNEDOWL 限定セット	HORNEDOWL 限定套裝	SONY COMPUTER	7800日圓	STG
29日	門神伝2	門神傳2	TAKARA	5800日圓	FIG
上旬	四柱推命ビタグラフ	四柱推命	DATAM	5800日圓	ETC
中旬	土器王紀	土器王紀	BANPRESTO	5800日圓	AVG
下旬	オーガソアンー亜人伝ー	亞人傳	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUNSOFT	6800日圓	ETC
	NINKUー忍空ー	NINKUー忍空ー	TOMY	5800日圓	ETC
下旬	祇園花	祇園花	日本物產	5800日圓	ETC
	超兄貴～究極無敵最強男～	超兄貴～究極無敵最強男～	NCS	5800日圓	STG
	ザ・ファイヤーメン2ビート&ダニー	THE FIREMAN 2	HUMAN	5800日圓	A.AVG
	メタモルパニック DOKI DOKI 妖魔ハスターズ	妖魔 BLASTER	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	價格未定	ACT
	ニチブツアーケードクラシックス	日本物產街機經典集	日本物產	4980日圓	ETC
	アルナムの牙～獣族十二神従伝説～	亞娜姆之牙	RIGHT STUFF	3980日圓	RPG
12月	CARNAGD HEART	CARNAGE HEART	ARTDINK	價格未定	SLG
	カオス・コントロール	CHAOS CONTRAL	VIRGIN . INTERACTIVE	價格未定	STG
	矢追純一極秘プロシエクト UFO を追え	矢追純一極秘計劃追踪 UFO	日本 CLARI 商業	7500日圓	ETC
	アジャイルウォーリア	空中戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	うえるかむはうす	WELCOME HOUSE	GUST	價格未定	AVG
	鉄道王 '96～いくせ億万長者!!	鐵道王 '96～去吧億萬長者!!	ATLUS	5800日圓	TAB
	バーフェクトゴルフ	PERFECT GOLF	SETA	7900日圓	SPT
	NBA パワータンカーズ	NBA POWER DUNKERS	KONAMI	價格未定	SPT

95年發售遊戲

95冬	ヴァンパイア	VAMPIRE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ストリートファイター ZERO	少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG
95冬	バイオハザード	BIOHAZARD	CAPCOM	價格未定	ETC
	ガンバード	GUNBIRD	ATLUS	5800日圓	STG

96年1月發售遊戲

1日	ナムコマージャンスパローガーデン	NAMCO 麻雀	NAMCO	5800日圓	ACT
13日	水滸演武	水滸演武	DATAEAST	5800日圓	FIG
	マジカルドロップ	魔法糖	DATAEAST	5800日圓	ACT
19日	四神の巻	四神之巻	VAP	5800日圓	ETC
26日	DESCENT	DESCENT	SOFT BANK	6400日圓	STG
	アドヴァンスドヴァリアブルジオ	ADVANCED V. G	TGL	6800日圓	FIG
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTACMANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	NBA JAM トーナメントエディション	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	あすが120% スペシャル BORNING Fest	ASUGA 120% SPECIAL BURNING Fest	FAMILY SOFT	5800日圓	FIG
下旬	門牌伝アカギ	門牌傳	MICRONET	價格未定	TAB
1月	ぱいるあっぷ・まーち	PILE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VISIT	7800日圓	ETC
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANAAI 國際電腦工場	5800日圓	AVG
	蜃気楼回廊	蜃氣樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	ハイオクタン	HI-OCTANE	EA VICTOR	5800日圓	RCG
	松方弘樹のワールドフィッツソグ	松方弘樹之 WORLD FISHING	B. P. S	價格未定	ETC
	グリルロジック	GRILL LOGIC	翔泳社	2900日圓	PUZ
	ニチブッマージャン(暫名)	日本物產麻雀(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
	フローティングランナー～7つの水晶の物語～(暫名)	FLOATING RUNNER～7水晶物語～	XING	價格未定	AAT
1月	対決るみーず			5800日圓	
	SIDEWINDER	SIDEWINDER	ASMIK	5800日圓	STG
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	價格未定	ETC
	厄 (YAKU) ～友情談疑～	厄～友情談疑～	IDDA FACTORY	5800日圓	ETC
	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～無限生機		MEDIA QUEST	價格未定	ETC
	第4次スーパーロボット大戦 S	第4次超級機械人大戦 S	BANPRESTO	6800日圓	STG
	サイベリア	次元間諜	INTER PLAY	5800日圓	AVG

96年2月發售遊戲

23日	ディスクワールド	DISC WORLD	ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
上旬	サラブッド達の栄冠	純種馬之榮冠	ISLAND CREATION	5800日圓	ACT
中旬	日本の倶楽部	日本之倶樂部	ZOOMICS	價格未定	ETC
2月	ZORK Ⅰ(ゾーク・ワン)	ZORK Ⅰ	翔泳社	價格未定	AVG
	PGA TOUR GOLF '96	PGA TOUR GOLF '96	EA VICTOR	6800日圓	SPG
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	翼之勳章	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
	RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	6800日圓	STG
2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	ACT
	ヴォルケンカラッツァーー審判の塔ー	審判之塔	ASMIK	5800日圓	SLG
	HARD ROCK CAB	HARD ROCK CAB	ASMIK	5800日圓	ACT
	太閤立志伝II	太閣立志傳II	光榮	價格未定	S.RPG
	ビューボント	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAKE！	YANOMAN	6300日圓	RPG
	刻命館	刻命館	TECMO	6800日圓	SLG
	ブラッド・ファクトリー(暫名)	BLOOD FACTORY(暫名)	INTERPLAY	6800日圓	SLG
	宇宙豪商伝　爆烈商人(あきんど)	宇宙豪商傳	アステックトゥーワン	5800日圓	RPG
	ハイパークレイジークライマー(暫名)	超級瘋狂爬樓(暫名)	日本物產	5800日圓	ACT
	CG昔話じいさん 2度びっくり!!	CG 古話	IDDA FACTORY	5800日圓	ETC

96年3月發售遊戲

15日	信長疾風記	信長疾風記	BPS	價格未定	SLG
22日	放課後(暫名)	放課後(暫名)	BPS	價格未定	SLG
25日	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	A.PZG
29日	JTCC 全日本ツーリシグカー選手権(暫名)	JTCC 全日本旅遊車選手權	BPS	價格未定	RAC
下旬	パチパチサーガ	賭博勇者	TEN 研究所	價格未定	ETC
	ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	價格未定	STG
	デットヒートロード(暫名)	DEAD HEAT ROAD(暫名)	日本物產	5800日圓	RAC
	鉄拳2(暫名)	鐵拳2(暫名)	NAMCO	價格未定	FIG
	刻命館(暫名)	刻命館(暫名)	TECMO	價格未定	SLG
	美少女戦士セーラーム Supers	美少女戰士 SUPERS	ANGEL	價格未定	FIG
	マクロス　デゾタル　ミッション　VF-X(暫名)	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X(暫名)	BANDAI VISION	6800日圓	STG
3月	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	A.STG
	ネオ・ブラネット	NEO・ PLANET	MAP JAPAN	價格未定	SL.G
	シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	A.STG
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
	マッハ Go Go Go！	賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RCG
	ノバストーム	NOBA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	出世麻雀　大接待	出世麻雀　大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	X-COM(暫名)	X-COM	SPECTROUM HOLLWBITE JAPAN	5800日圓	ETC

96年 5 月以後發售遊戲

5月	テンション(暫名)	TENSION(暫名)	VAP	5800日圓	RPG
7月	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	價格未定	ETC
10月	爆走兄弟レッ&ゴー PS版	爆走兄弟	BPS	價格未定	RAC

96年發售遊戲

96春	チョロQ	Q版賽車	TAKARA	價格未定	RAC
	英語の鉄人センター	英語之鐵人 CENTRE	SONY COMPUTER	價格未定	RAC
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉　魔幻槍	TAKARA	價格未定	ETC
	バーチャル飛龍の拳	VIRTUA 飛龍之拳	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	卒業～クロスワールド(暫名)	卒業～CROSSWORLD(暫名)	SOFIX	價格未定	ASLG
	それゆけXココロジー	X心理學	POLYGRAM	價格未定	ETC
	PALー神犬伝説ー	PALー神犬傳說ー	東北新社	價格未定	RPG
	すらいムしよう！(暫名)	模擬史萊姆！	東北新社	價格未定	SLG
	がんばれゴエモン宇宙海賊アコギング	大盜五佑衛門大戰宇宙海盜	KONAMI	價格未定	ACT
	東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	ETC
	ゲッPロボ	Get P 機械人	YUMEDIA	5800	FIG
	ジャンピングフラッシュ2 アロハ男爵大弱りの巻(暫名)	JUMPING FLASH 2(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠	價格未定	SLG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠	價格未定	PUZ
	NOEL(暫名)	NOEL(暫名)	PIONEE LDC	價格未定	ETC
	パズルボブル2	PUZZLE BUBBLE 2	TAITO	價格未定	A.PZG
96春	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	世界地図の読み方 '96(暫名)	世界地圖之閱讀法 '96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SONY COMPUTER	5800日圓	ETC
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SONY COMPUTER	6000日圓	RPG
	レッドプラズム(暫名)	RED PRISUM	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	キングアンドクラウン(暫名)	KING AND CROWN	NEXUS INTERACT	價格未定	RPG
	レイクマスター(暫名)	LEG MASTER	NEXUS INTERACT	價格未定	SPT
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	実況チャンピオンレスラー	實況冠軍摔角手	TAITO	5800日圓	SPT
	怪獣男記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
	アナッチャー	SNATCHER	KONAMI	5800日圓	AVG
	ポリスソーツ	POLICE NUTS	KONAMI	價格未定	AVG
	Wizard's Harmony	Wizard's Harmony	ARC SYSTEM WORKS	價格未定	SLG
	ホタル(暫名)	HOTARU	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	Top Gun	Top Gun	SPECTROUM HOLLOWB-ITE JAPAN	價格未定	STG
96年	Super 301 S.Q.(暫名)	Super 301 S.Q.(暫名)	日本物産	價格未定	STG
	APACHEアパッチ(暫名)	APACHE(暫名)	GUST	價格未定	STG
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	價格未定	STG
	火竜娘ー柳判官ー(男性版)	火龍娘—柳判官—(男性版)	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカー3	美少女夢工場3	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	ホームドクター(暫名)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	ブロキッズ	方塊小子	ATHENA	5800日圓	A.PUZ
	ファミリーゲームス～アテナの家庭盤～(暫名)	家庭遊戲～雅典娜之家庭盤～(暫名)	ATHENA	5800日圓	ETC
	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	A.AVG
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸～	KONAMI	價格未定	RPG
	ウルフファソグ	WOLF FUNK	XING ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	シーバスフィッツソグ	SEABUS FISHING	VICTOR	價格未定	SPT
	火竜娘ー高悠環ー(女性版)	火龍娘—高悠環—(女性版)	GUST	價格未定	AVG
	TURF HERO(暫名)	TURF HERO(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	MONSTER FARM(暫名)	MONSTER FARM(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	ISC	價格未定	ETC
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SONY MUSIC	價格未定	RPG
	DX 人生ゲーム(暫名)	DX 人生遊戲(暫名)	TAKARA	價格未定	ETC
96年	サクセスストーリー	成功故事	ALTRON	價格未定	STG
	いからしみきおの　スカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロ ヨンチャンプ PLUS(暫名)	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	リングオブ　サイアス	RING OF SIAS	ATHENA	6800日圓	RPG
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	モトクロス(暫名)	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
	ナムコミュージアム Vol. 2	NAMCO 博物館 Vol. 2	NAMCO	5800日圓	ETC
	悪魔城ドラキュラ X～月下の夜想曲～	惡魔城 X	KOWAMI	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之 LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
押忍　空手部 PS 版	押忍　空手部 PS 版	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
レボリューション X(暫名)	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ETC
天地無用！(暫名)	天地無用！(暫名)	XING	價格未定	AVG
Extreme Power(暫名)	Extreme Power(暫名)	PROFIRE	價格未定	STG
エキスパート(暫名)	EXPERT(暫名)	日本物産	5800日圓	STG
アイドル雀士スーチーパイII(暫名)	美少女雀士II(暫名)	JALECO	價格未定	ETC
RPG ツクール(暫名)	RPG 製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
トワイラ イトシンドローム	TWILIGHQ SYN-DROME	HUMAN	價格未定	AVG
フィッシュ・アイズ	FISH・EYES	PACK・IN・VIDEO	價格未定	ETC
ハイパー囲碁	HYPER 圍棋	AKC	價格未定	ETC
メルティランサー	MELO TELANCER	BLAZE	價格未定	SLG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
囲碁 PS(暫名)	圍棋 PS(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
Super Racer(暫名)	Super Racer(暫名)	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー(暫名)	烏蠅男之星空之旅(暫名)	BD	價格未定	RAC
The 11th Hour～ The 7th Guest II～	The 11th Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオン PS(暫名)	打啤大賽馬 PS(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
ライブ・リミックス(暫名)	LIVE・REMIX(暫名)	PROFIRE	價格未定	ETC
モトクロス(暫名)	MOTOCROSS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
RACE DRIVIN' a Go! Go!	RACE DRIVIN 'a Go! Go!	TIME WARNER	價格未定	RAC
X-MEN	X-MEN	CAPCOM	價格未定	FIG
カボール・スクリーン	CAEALL . SCREEN	SONY COMPUTER	價格未定	未定
大地の子供達～マーセルヴァの杖～	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
野球ゲーム(暫名)	棒球 GAME(暫名)	PROFIRE	價格未定	SPG
ドラえもん(暫名)	叮噹(暫名)	EPOCH 社	價格未定	ACT
FLY(暫名)	FLY(暫名)	MDBEE	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(暫名)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
PS 版ファミスタ(暫名)	PS 版 FAMISTAR 棒球(暫名)	NAMCO	價格未定	SPG
マジックカーペット	MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
アーク　ザラッド2	ARC THE LAD 2	SONY COMPUTER	價格未定	RPG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
クマのブー太郎空はピンクだ！全員集合!!(それダメっす)	熊之豬太郎	小學館 PRODUCTION	價格未定	ETC
アリーナ(暫名)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
スラム　ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	價格未定	FIG
CRW/カウンターレヴォリューションウォー	CRW	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SLG
シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
ギャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUNSOFT	價格未定	FIG
ルパシ三世　カリオストロの城(暫名)	無敵特務　加利　賀之城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
キャプテン翼 J(暫名)	足球小將J(暫名)	BANDAI	價格未定	SPT
三国志英雄伝	三國志英傑傳	光榮	價格未定	S.RPG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀　兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
スーパー忍者　悟空(暫名)	超級忍者　悟空(暫名)	SANTOS	價格未定	ACT
パペット　スーピロミィ	PUPPET ZOO	HUMAN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	ETC
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
キングオブスタリオン(暫名)	打啤賽之王(暫名)	日本物產	6800日圓	SLG
競艇伝説(暫名)	競艇傳說(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
ガャラクシアン³(暫名)	GALAXIAN³	NAMCO	價格未定	STG
ブラッドシェッド・ファクトリー(暫名)	BLACKJACK FA-CTORY(暫名)	INTERPLAY	價格未定	ETC
EO(暫名)	EO(暫名)	WARP	價格未定	ETC
XS(暫名)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ヴァルナホース(暫名)	VALUNA HORSE(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
3D レミングス(暫名)	3D 北極鼠(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	PUZ
WipeOut(暫名)	WIPEOUT(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ESPN Ertreme Games(暫名)	ESPN EXTREME GAMES	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
Destruction Derby(暫名)	WARHAWH(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	RAC
Warhawk(暫名)	WARHAWK(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
3D ゴルフ(暫名)	3D 哥爾夫球(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SPG
SPACE 2109(暫名)	SPACE 2109(暫名)	PROFIRE	價格未定	STG
バトルオブ……？(暫名)	BATTLE OF……？(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG

● SATURN

11月發售遊戲

24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	SUPER REAL 麻雀畫廊	SETA	8800日圓	ETC
	金沢将棋	金澤將棋	SETA	8800日圓	ETC
	バーチャコップ・バーチャガソセット	VIRTUA COP・VIRTUA GUN SET	SEGA	7900日圓	ETC
	バーチャコップ	VIRTUA COP	SEGA	5800日圓	STG
	シュトラール	SUTRAU	ALTRON	4800日圓	AVG
	四柱推命ピタグラフ	四柱推命 VITAGRAPH	SEGA	5800日圓	ETC
24日	鬥神伝 S	鬥神傳 S	SEGA	5800日圓	FIG

12月發售遊戲

1日	NBA JAM　トーナメソトエデイショソ	MBA JAM TOURNAMENT EDITION	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	バーチャファイター2	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	6800日圓	FIG
1日	爆笑！オール吉本クイズ王決定戦 DX	爆笑！吉本問題王決定戰 DX	吉本興業	5800日圓	ETC
8日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ウルフ・ホークフィールド)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (WOLF)	SEGA	1280日圓	ETC
	ファーザー・クリスマス	菲莎・聖誕快樂	GAGA COM-MUNICATIONS	6800日圓	STG
8日	HAT TRICK HERO S	HAT TRICK HERO S	TAITO	5800日圓	SPT

	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	BUG！	SEGA	5800日圓	ACT
	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	圓子小寶貝	KONAMI	5800日圓	PUZ
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(ラク・チュン)	VIRTUAL FIGHTER CG 相片集系列 (LAU)	SEGA	1280日圓	ETC
	日灼けの想い出＋姫くり	陽光下之回想	YANOMAN	5800日圓	ETC
	湾岸デッドヒート	灣岸 DEAD HEAT	PACK IN VIDEO	6800日圓	RAC
15日	海底大戦争	海底大戰爭	IMAGINEER	6800日圓	STG
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	THE・ HYPER GOLF～DEVIL'S COURSE	VTC 東海	價格未定	SPCT
	DX 人生ゲーム	DX 人生遊戲	TAKARA	5800日圓	ETC
15日	結婚～Marriage～	結婚	小學館 PRODUCTION	6800日圓	SLG
	EMIT バリューセット	EMIT VALUE SET	光榮	15800日圓	ETC
	マジカルドロップ	MAGICAL DROP	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	ガンバ·	GUN BIRD	ALTUS	5800日圓	STG
	クロックワークナイト～ペペルーチョの福袋～	CLOCK WORK KNIGHT～比比路殊之福袋～	SEGA	6800日圓	ACT
21日	クォヴマディス	QUOVADIS	GLAMS	6800日圓	SRPG
22日	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	バーチャフォトスタジオ	VIRTUA PHOTO STUDIO	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ETC
	NINKU－忍空－～強気な奴等の大激突！	NINKU－忍空－～強者之戰～	SEGA	5800日圓	ACT
	ゴジラ列島震撼	哥斯拉列島震撼	SEGA	5800日圓	SLG
	ダライアス外伝(暫名)	DARIUS 外傳(暫名)	TAITO	5800日圓	STG
	バーチャレーシング セガサターン	VIRTUA RACING SEGASATURN	TIME WARNER	5800日圓	RAC
22日	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	AVG
25日	真・女神転生デビルサマナー	眞女神轉生惡魔召喚者	ALTUS	6800日圓	RPG
29日	セガラリー・チャンピオンシップ	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RAC
下旬	必殺パチンココレクション	必殺彈珠機 COLLECTION	SUNSOFT	6800日圓	ETC
下旬	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	STG
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	6300日圓	RPG
	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	價格未定	ACT
12月	The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
	ダークセイバー	DARK SAVIOR	CLIMAXRPG	價格未定	ACT
	ブラック ファイァー	BLACK FIGHTER	VIRGIN IN TERACTIVE ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	カオス・コントロール	CHAOS · CONTROL	VIRGIN · INTERACTIVE	5800日圓	STG

95年發售遊戲

	ストリートファイター ZERO	少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG
	3Dポリゴン	3D POLYGON	GAMEART	價格未定	STG

96年1月發售遊戲

1日	ザ・ボート	THE HOOD	SMG VICTOR	5800日圓	TAB
12日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(舜帝)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(舜帝)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(リオン・ラファール)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (LION)	SEGA	1280日圓	ETC
	J リーグ・プロサッカークラブをつくろう！	日本足球聯賽・創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG
12日	麻雀狂時代コギャル放課後編	麻雀狂時代放課後編	MICRO NET	5800日圓	SLG
26日	ガーディアンヒーローズ	GUARDIAN HEROES	SEGA	5800日圓	ARPG
26日	四柱推命ビタグラフ	四柱推命 VITAGRAPH	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
下旬	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅	天地無用！魅御理溫泉之旅	YUMEDIA	8900日圓	AVG
1月	プロ麻雀 極S	職業麻雀 極S	ATHENA	6800日圓	ETC
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANDAI INTERNATIONAL	8800日圓	AVG
	松方弘樹のワールドフィッシング	松方弘樹之世界垂釣	MEDIA QUEST	價格未定	RPG
1月	サイベリア	西伯利亞	INTERPLAY	6800日圓	AVG

96年2月發售遊戲

9日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(影丸)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(影丸)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ジェフリー・マクワイルド)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (JEFFRY)	SEGA	1280日圓	ETC
上旬	堤督の決断II	堤督之決斷II	光榮	價格未定	SLG
2月	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	ALBERT ODYSSEY 外傳	SUNSOFT	價格未定	RPG
	RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	5800日圓	STG
	ZORK I (ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	價格未定	AVG
	シーバスフィッツソグ	SEA BERTH FISHING	VICTOR	5800日圓	STG
	FIFA サッカー '96	FIFA 足球 '96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	くるりん PA！	爆彈方塊	SKY－THINK SYSTEM	3980日圓	PUZ
2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	STG
	アロン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK 2	EA VICTOR	5800日圓	AAT

96年3月以後發售遊戲

3月	シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	A.SLG
	レインドロップ	BAIN DROP	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	慶応遊撃隊 星劇編		VICTOR EN-TERTAINMENT	5800日圓	ACT
	フィッシング甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	6800日圓	SPT
	TECMO SUPER BOWL(暫名)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	5800日圓	SPT
	HORROR TOUR(ホラーツアー)	HORROR TOUR	OCC	5800日圓	AVG
	サンダーホーク(暫名)	THUNDER HAWK	VICTOR ENTER TA-INMENT	5800日圓	STG
	出世麻雀 大接待	出世麻雀 大接待	KING RECORD	5800日圓	TBL

96年發售遊戲

96春	新世紀 エヴマソゲリオソ	新世紀 EVANGELION	SEGA	價格未定	AVG
	3×3 EYES～吸精公主～	3×3 EYES～吸精公主～	日本 CREATE	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル～forever with you～	心跳回憶～forever with you～	KONAMI	價格未定	SLG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳說	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	大冒険セントエルモスの奇跡	大冒險 St. Elmos 之奇跡	PAI	6800日圓	SRPG
	LUNAR(暫名)	LUNAR(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
	ナイトストライカー S	NIGHT STRIKER S	VING	價格未定	STG
	斉天大戦～孫悟空～(暫名)	齊天大戰～孫悟空～(暫名)	GLAMS	價格未定	SRPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800日圓	SLG
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	價格未定	STG
	サクラ大戦	SAKURA 大戰	SEGA	價格未定	ETC
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE	SEGA	價格未定	RPG
	THOR～精霊王紀伝～	THOR～精靈王紀傳～	SEGA	價格未定	ARPG
	GOTHA II・天空の騎士	GOTHA II・天空の騎士	光格	價格未定	SLG
	リンクルリバーストーリー(暫名)	WRINKLE RIVER STORY	SEGA	價格未定	SLG
	ISTO EZICO ジーコの考えるサッカー	薛高足球	MIZUKI	價格未定	SPT
	ルパン三世 THE MASTER FILE	雷朋三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800日圓	ETC
	Wizard's Harmony	Wizard's Harmony	ARC SYSTEM WORKS	價格未定	SLG
	ハイパー3D 対戦バトルゲボッカーズ	HYPER 3D 對戰 BATTLE CABLE CARS	RIVER HILL SOFT	價格未定	RCG
	天地無用！雀皇鬼 天地争奪麻雀	天地無用！雀皇鬼 天地爭奪麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
96夏	大運動会(暫名)	大運動會(暫名)	INKREMAIN P	價格未定	SPT
96年	サクセスストーリー	成功物語	ALTRON	價格未定	SLG
	コットン2	綿花仙女 COTTON 2	SUCCESS	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	價格未定	AVG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉 魔幻槍	TAKARA	價格未定	AVG
96年	ゼロヨンチャンプ Special(暫名)	ZERO 4 CHAMP Special	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	スナッチャー	SNATCHER	KONAMI	價格未定	AVG
	NFL クォーターバッククラブ '96	NFL QUOTA BACK CLUB '96	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	AQUA WORLD 海美物語	AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	價格未定	SLG
	ストリートファイターIIムービー	STREET FIGHTER II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ヴァンパイアハンター	VAMPIRE HUNTER	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ボンバーマン SS(暫名)	BOMBER MAN SS	BANDAI	價格未定	PUZ
	PD ウルトラマンリンク(暫名)	PD ULTRAMAN RING	BANDAI	價格未定	SPT
	AQUAZONE for SEGA Saturn	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003 Inc.	5800日圓	SLG
	スポット3	SPORT 3	VIRGIN	價格未定	SPT
	ビクトリーゴール 2(暫名)	VICTORY GOAL 2	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定遊戲

	時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
	レボリューション X	REVOLUTTON X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	エイリアン トリロジー	ATIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	未定
	アイドル雀士スーチーパイII (18禁)	美少女雀士II (18禁)	JALECO	價格未定	ETC
	ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	誕生 S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ファンタジーアース(暫名)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	モータルコンバットII完全版	龍爭虎門II完全版	ACCLAIM JAPAN	價格未定	FIG
	天外魔境外伝第四の黙示録	天外魔境外傳 第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	ARENA(暫名)	ARENA(暫名)	SOFT BANK	價格未定	RPG
	囲碁	圍棋	ASCII	價格未定	ETC
	NBA バスケットボール サタヲン	NBA 籃球 SATURN	SEGA	價格未定	SPT
	ハイパーダービー(暫名)	HYPER 打啤賽(暫名)	CSK 総合研究所	價格未定	ETC
	ハードコア	HARDCORE	VIRGIN INTERRACTIUE	價格未定	AVG
	The 11 Hour～The 7th Guest II～	The 11 Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERRACTIUE	價格未定	AVG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	Super 301 S.Q. (暫名)	Super 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	US ドラッグチャンプ(暫名)	U.S. DRAGCHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	V. R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
	重装機兵レイノス2(暫名)	重裝機兵 LEYNOS 2(暫名)	MASIYA	價格未定	ACT
	ダービースタリオン・サターン(暫名)	打啤大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
	碁仙人(暫名)	圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	ETC

	現代大戦略 Strikes (暫名)	現代大戰略 Strikes (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(暫名)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	パチンコファイター(暫名)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	神罰 人生の意味	神罰 人生之意味	GAINAX	價格未定	SLG
	ドラえもん(暫名)	叮噹(暫名)	EPOCH 社	價格未定	未定
	実戦パチスロ必勝法 3	賽戰角子老虎機必勝法 3	SAMMY	價格未定	ETC
	心霊呪殺師 太郎丸(暫名)	心靈呪殺師 太郎丸(暫名)	TIME WARNER	價格未定	ACT
	ソーラー・エクリプス(暫名)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
	3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
	レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY · OF · KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	GEX ゲックス(暫名)	GEX(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	價格未定	SLG
	ビューポイント	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
	マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
	ノバストーム	NOVA STORM	VICTOR	價格未定	STG
	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	超兄貴～究極無敵銀河最強男	NCS	價格未定	STG
	ファンタステップ	FANTASPE	JALECO	價格未定	AVG
	テラクレスタ NEO	TERA CURESTA NEO	日本物產	價格未定	STG
	空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GULIVER BOY	HUDSON	價格未定	RPG
	機動戦士ガンダム(暫名)	機動戰士高達(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	スラム ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	價格未定	ACT
	Wizard's Harmony	Wizard's Harmony	ARC SYSTEM WORKS	價格未定	SLG

●超級任天堂

11月發售遊戲

24日	魔女たちの眠り	魔女們之休眠	PACK.IN.VIDEO	10800日圓	ETC
	スーパー億万長者ゲーム	超級億萬富翁遊戲	TAKARA	9800日圓	ETC
	リーディングジョッキー2	LEADING JOCKEY 2	CAROZZERIA JAPAN	9800日圓	SLG
	鬼神竜子 ZENKI 電影雷舞	鬼神童子 ZENKI 電影雷舞	HUDSON	9980日圓	ACT
24	MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS	MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS	BANDAI	9800日圓	ACT
	ゼロヨンチャンプRR-Z	ZERO 4 CHAMP RR-Z	MEDIA LINK	11900日圓	RAC

12月發售遊戲

	おーちゃんのお絵かきロジック	繪畫邏輯	SUNSOFT	6980日圓	PUZ
	ロックマン×3	洛克人×3	CAPCOM	9800日圓	ACT
	ドカポン外伝～炎のオーディション～	DOKAPON 外傳～炎之試音～	ASMIK	8800日圓	ETC
	B. B. GUN～サバイバルゲーム～	B. B. GUN～SURVIVAL GAME	I'MAX	11800日圓	STG
	不思議のダンジョン2 風来のシレン	不思議之迷宮 風來之 SHIRUN	CHUNSOFT	11800日圓	STG
	BIG HURT ベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
1日	パチもくん SPECIAL 3	彈珠小子 SPECIAL 3	COCONUT JAPAN	10800日圓	ACT
8日	クーリー スカンク	奴隸鼬鼠	VISIT	9300日圓	ACT
	SUPER 桃太郎電鉄 DX	超級桃太郎電鐵 DX	HUDSON	價格未定	ETC
	ミッキーとドナルド マジカルアドベンチャー3	米奇與唐老鴨夢幻冒險3	CAPCOM	9800日圓	ACT
	クロックワークス	CLOLK・WORKS	德間書店	7800日圓	PUZ
	アメリカン バトルドーム	美國 BATTLE DOME	TSUKUDV ORIGINAL	9800日圓	ACT
	MASTERS NEW 遙かなるオーガスタ3	MASTERS 哥爾夫球3	T & E SOFT	11800日圓	SPG
	アンジェリーク プレミアム BOX	ANGELIQUE PRE-MIOM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	す～ぱ～ぷよぷよ通(2)	超級史萊姆方塊2	COMPILE	8800日圓	PUZ
8日	美少女戦士セーラームーン Super Sふわふわパニック	美少女戰士 Super S	BANDAI	7980日圓	PUZ
9日	ドラゴンクエストVI 幻の大地	勇者鬥惡龍6 幻之大上	ENIX	11400日圓	RPG
15日	ファイナル ファイト タフ	FINAL FIGHT TOUGH	CAPCOM	9800日圓	ACT
	ドラえもん 4のびたと月の王国	叮噹4大雄與月之王國	EPOCH 社	9500日圓	ACT
	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	11800日圓	SLG
	聖獣魔伝ビースト&ブレイド	聖獸魔傳 BEAST & BLADE	B.P.S.	11000日圓	SRPG
	テイルズオブファンタジア	TALES OF FANTASIA	NAMCO	11800日圓	RPG
	プリンセスメーカー～Legend of Another World～	美少女夢工場～另一世界之傳說～	TAKARA	價格未定	SLG
15日	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション2	本家 SANKYO FEVER 實機模擬2	BOSS COM-MUNICATIONS	10800日圓	ETC
	商人よ、大志を抱け!!	商人要胸懷大志!!	BANDAI	9800日圓	ETC
	EMIT バリューセット	EMIT VACUE SET	光榮	19800日圓	RPG
	スーパーブラックバス3	超級黑鱸3	STAR FISH	11800日圓	SPT
	もってけ Oh! ドロボー	Oh! 小偷	DATA EAST	9800日圓	ETC
	がんばれゴエモンきらきら道中～僕がタンサーになった理由～	伍衛門4	KONAMI	9980日圓	ACT
	GO GO ACKMAN 3	惡魔少女3	BANPRESTO	9800日圓	ACT
20日	水木しげるの妖怪百鬼夜行	水木茂之妖怪百鬼夜行	KSS	11800日圓	ETC
22日	天外魔伝 ZERO	天外魔境 ZERO	HUDSON	價格未定	RPG
	黃龍の耳	黃龍の耳	DOW	價格未定	ACT
	バトルサブマリソ	戰鬥潛艇	PACK・IN・VIDEO	9800日圓	STG
	ロードス島戦記	羅德島戰記	角川書店	10800日圓	STG
	ざくろの味	石榴之味	IMAGINEER	11800日圓	AVG
	月面のアヌビス	月面之死神	IMAGINEER	11800日圓	AVG
	TECMO SUPER BOWL III Final Edition	TECMO SUPER BOWL III最終版	TECMO	12800日圓	SPG
	将棋三昧	將棋三昧	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	ETC
	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	大爆笑人生劇場～束縛白領編～	TAITO	9800日圓	ETC
27日	最強～高田延彦	最強～高田延彥～	HUDSON	10900日圓	ACT
22日	イースV 失われた砂の都ケフィン	伊蘇V	日本 FALCOM	價格未定	A RPG
	NEWヤッタマン難題かんだいヤジロベエ	新小雙俠	YUTAKA	9800日圓	ACT
	ロードス島戦記	羅德島戰記	角川書店	10800日圓	RPG
	実況おしゃべりパロディウス	實況Q版沙羅曼蛇	KONAMI	9980日圓	STG
	3×3 EYES～獣魔奉還～	3×3 EYES～獸魔奉還	BANPRESTO	10800日圓	AVG
29日	スーパー将棋3～棋太平	超級將棋3～棋太平	I'MAX	12800日圓	TAB
	対局囲碁 韋駄天	對局圍棋 韋駄天	BPS	14800日圓	TAB
	ファーランドストーリー2	古大陸物語2	BANPRESTO	12800日圓	RPG
	ザ・グレイトバトル V	SD 快打V	BANPRESTO	9800日圓	ACT
中旬	ファイティング アイスホッケー	戰鬥冰上曲棒球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーチャイニーズワールド3	超級中國拳3	CULTURE BRAIN	9800日圓	ACT
下旬	スーパーファイヤープロレスリング X	超級火炎摔角 X	HUMAN	11900日圓	SPT
	SD ガンダム GNEXT	SD 高達 GNEXT	BANDAI	12800日圓	SLG
	三国志英傑伝	三國志英傑傳	光榮	12800日圓	SLG
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	價格未定	SLG
	戦国の覇者～天下布武への道～	戰國霸國～天下布武之道～	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	ちびまる子ちゃん めざせ！南のアイランド!!	圓子小寶貝～目標是南之島～	KONAMI	9000日圓	ETC
12月	京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽 Parlor！パーラー！3	京樂・三洋・豐丸・太陽彈珠機！3	日本 TELENET	11800日圓	ETC
	JB ザ・スーパーバス	JB THE・超級鱸魚	NGP	價格未定	SPT

95年發售遊戲

95冬	MASK マスク(暫名)	變相怪傑 MASK(暫名)	東寶	價格未定	ACT
	京楽・三洋・豊丸・奥村・大一・マルホン Parlor！パーラー！IVCR	京樂・三洋・豐丸・奥村・大一PARLOR！彈珠機IV CR	日本 TELENET	價格未定	ETC

96年1月發售遊戲

1日	蓬莱学園の冒険！～転校生スクランブル～(暫名)	蓬萊學園之冒險(暫名)	J.WING	12800日圓	RPG
12日	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	心跳回憶～在傳說之樹下～	KONAMI	9980日圓	SLG
	魔導物語～はなまる大幼稚園児～	魔導物語～花園大幼稚園兒～	德間書店 INTERMEDIA	9900日圓	RPG
	峠・伝説最速バトル	峠・傳說最速賽車	BPS	10800日圓	RAC
26日	幼稚園戦記まだら	幼稚園戰記魔陀羅	DATAM.POLYSTAR	9800日圓	RPG
26日	無人島物語	無人島物語	KSS	12800日圓	SLG
26日	平成軍人将棋	平成軍人將棋	ガロッツェリアジャパン	9800日圓	TAB
27日	スーパーマリオRPG	孖寶兄弟RPG	任天堂	9800日圓	RPG
下旬	一発逆転!!競馬・競輪・競艇	一發逆轉!!賽馬・賽單車・賽艇	POW	9800日圓	ETC
下旬	信長の野望・天翔記	信長之野望・天翔記	光榮	12800日圓	SLG
1月	的中競馬塾	的中競馬塾	BANPRESTO	9980日圓	ETC
	磯釣り 離島編	岸邊垂釣 離島編	PACK・IN・VIDEO	10800日圓	SLG
	忍たま乱太郎2	忍者亂太郎2	CULTURE BRAIN	9800日圓	ACT
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIONEERLDC	價格未定	RPG
	囲碁倶楽部	圍棋俱樂部	HECT	12800日圓	ETC
	SDガンダム(暫名)	SD 高達(暫名)	BANDAI	8800日圓	PUZ
1月	プロ棋士人生シミュレーション将棋の花道	職業棋士人生模擬將棋之花道	ATLUS	12800日圓	TAB
	林海峯九段の囲碁道場	林海峯九段之圍棋道場	ack 講談社	14800日圓	TAB
	スーパー野球道	超級野球道	BANPRESTO	12800日圓	SPT
	G・O・D	G・O・D	IMAGINEER	11400日圓	RPG
	幕末降臨伝 ONI	幕末降臨傳 ONI	BANPRESTO	12800日圓	RPG
	ダービースタリオンBS(暫名)	打啤 STALLION BS	ASCII	12800日圓	SPT
	RPG ツクール2	自製RPG 2	ASCII	12800日圓	SPT

96年2月發售遊戲

23日	美少女レスラー列伝～ブリザードユキ乱入!?(暫名)	美少女摔角手列傳(暫名)	KSS	12800日圓	ACT
23日	ガンハザード	GUN HAZARD	SQUARE	11400日圓	A.RPG
2月	将棋最強II実戦対局編(暫名)	將棋最強實戰對局編(暫名)	魔法株式會社	11800日圓	ETC
	銀河戦国羣雄伝 ライ	銀河戰國羣雄傳 雷	ANGEL	10800日圓	SLG
	あかずの間	空房	VISIT	9800日圓	ETC
2月	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～	ATHENA 家庭遊戲	ATHENA	6800日圓	ETC
	'96全国高校サッカー大会(暫名)	'96全國高校足球大會	魔法株式会社	價格未定	SPT
	晦ーつきこもり	晦	BANPRESTO	12800日圓	ETC
	カオスシード～風水回廊記～	CHAOS SEED 風水回廊記	TAITO	9980日圓	RPG
	すぱぽーん DX	超級方塊 DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
	美少女戦士セーラームーン Super S～全員参加!!主役争奪戦～	美少女戰士 Sailormoon Super S～全員參加!!主角爭奪戰～	ANGEL	10800日圓	FIG

96年3月以後發售遊戲

3月	バトルテック3050	BATTLE TECH 3050	akc 講談社	9800日圓	ACT
	フイッシング甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	9800日圓	SPT
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	TRESTLE MENIA	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
	NFLクォーターバッククラブ '96	NFL QUOTA BAAK CLUB '96	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
	レボソェーション X	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	11800 日圓	ACT
	牧場牧語(暫名)	牧場牧語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	實戰彈珠機必勝法！山佐傳說	SAMMY	價格未定	ETC
	実戦パチンコ必勝法！2	實戰彈珠機必勝法！2	SAMMY	價格未定	ETC
	魔装機神スーパーロボット大戦外伝	魔裝機神超級機械人大戰外傳	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	トラバース(暫名)	TRAVERES	BANPRESTO	12800日圓	SPT
	音楽ツクール"かなでーる"	自製音樂"演奏"	ASCII	9980日圓	ETC

96年發售遊戲

	アルナムの牙	艾拉姆之牙	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
96春	厩舎物語～Stable Star～	厩舍物語～Stable Star～	KONAMI	12800日圓	SLG
	鎧神戦記ミレニアムソード(暫名)	鎧神戰記至福千華劍	MAGIFACT	價格未定	RPG
	海のぬしり(暫名)	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	9800日圓	SPT
	モンスタニア	MONSTERIA	PACK IN VIDEO	10800日圓	A.RPG
	実況パワフルプロレスリング '96	實況 POWER FUL 摔角 '96	KONAMI	價格未定	SPT
	実況パワフルプロ野球3	實況棒球3	KONAMI	價格未定	SPT
夏	爆走兄弟レッツ＆ゴー!!(暫名)	爆走兄兄 LET & GO!!(暫名)	ASCII	價格未定	RAC
96年	Jumpin' Derby(暫名)	Junpin' Derby(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
96年	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳說	VIRGIN	9800日圓	RPG

發售日未定遊戲

	ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	DO RE MI FANTASY 米洛之大冒險	HUDSON	9800日圓	ACT
	トムとジェリー2 トムVSジェリー	湯姆與謝利2	ALTRON	9900日圓	ACT
	新宿放浪記(暫名)	新宿放浪記(暫名)	POW	價格未定	ETC
	GTレーシソグ(暫名)	GT RACING(暫名)	IMAGINEER	10800日圓	RAC
	空想科学世界 ガリバーボーイ	空想科學世界 GULLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
	みる・きく・あそぶ Fido Dido 救 Q BOX	看・聽・玩 Fido Dido 救 Q BOX	KANEKO	8800日圓	ETC
	飛龍の拳プロ(暫名)	飛龍之拳 PRO(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	義経伝説	義經傳說	ASCII	9800日圓	RPG
	ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
	アルバートオディッセイ外伝 翼の記憶	歐柏傳說外傳 翼之記憶	SUNSOFT	價格未定	SLG
	サウンドファンタジー	音樂工房 SOUND FANTASY	任天堂	6800日圓	ETC
	レナスII－封印の使徒－	古代機械之記憶II一封印之使徒一	ASMIC	價格未定	RPG
	シェラザード伝説・ザ・プレリュード(暫名)	西拉撒都傳說(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	A.RPG
	鮫亀	鮫龜	HUNSON	價格未定	PUZ
	ピノキオ(暫名)	PINOKIO(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	ドナルドダックのマウイマラード(暫名)	唐老鴨的瑪域瑪拉度(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	ポカポンタス(暫名)	POKAHONDAS(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	トイ・ストーリー	TOY STORY	CAPCOM	價格未定	ACT
	機動戦士Zガンダム(暫名)	機動戰士Z高達(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	新機動戦記ガンダムW(暫名)	新機動戰記高達W(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	魔法陣グルグル2(暫名)	魔法陣轉轉轉2(暫名)	ENIX	價格未定	RPG
	SUPER アメリカン・フットボール	超級美式足球	JALECO	9980日圓	SPG
	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	9800日圓	ACT
	必殺パチンココレクション4	超級彈珠機大全4	SUNSOFT	價格未定	AVG
1日	ブラッドエンジェルス	BLOOD ANGELS	EA VICTOR	5900日圓	SLG

● PC ENGINE

11月發售遊戲

24日	銀河婦警伝説サファイア	銀河婦警傳說	HUDSON	6800日圓	SLG
下旬	同級生	同級生	NEC AVENOE	8800日圓	AVG

12月發售遊戲

15日	バザールでござーる	鬥智猴子	NEC HE	價格未定	PUZ
12月	聖夜物語	聖夜物語	HUDSON	價格未定	RPG

95年發售遊戲

95年	スペースファンタジーゾーン	太空幻想空間	NEC AVENUE	4800日圓	STG
	ヴァージン・ドリーム	VIRGIN.DREAM	德間書店 INTERMEDIA	8800日圓	SLG
	魔導物語 I～炎の卆園児～	魔導物語 I～炎之畢業兒～	NEC AVENUE	7800日圓	RPG

96年1月發售遊戲

1月	Dead of the Brain I・II	Dead of the Brain I・II	NEC HE	7800日圓	AVG

96年發售遊戲

96春	てきぱきワーキン☆ラブ	爽利工作☆LOVE	NEC HE	價格未定	AVE

發售日未定遊戲

	Go! Go! バーディチャンス	GO！GO！哥爾夫球	NEC HE	7800日圓	SPT
	もってけたまご	小蛋…	NAXAT	6400日圓	PUZ
	モンスターメーカー～神々の方舟～	怪物工場～衆神之方舟～	NEC AVENUE	價格未定	RPG
	DE・JA	DE.JA	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	スチームハーツ	STEAM HEART	TGL	價格未定	STG
	Jリーグ パワースタジアム	日本足球聯賽 POWER STADIUM	HUDSON	價格未定	SPT

● PC－FX

11月發售遊戲

10日	キューティーハニーFX	CUTEY HONEY FX	NEC HE	8800日圓	AVG
24日	ルナティックドーンFX	LUNATIC DAWN FX	NEC HE	8800日圓	RPG

12月發售遊戲

22日	アニメフリーク FX Vol. 2	ANIMEFREAK FX Vol. 2	NEC HE	6800日圓	ETC
22日	アンジェリーク Special	ANGELIQUE Special	NEC HE	7800日圓	SLG
中旬	ときめきカードパラダイス	心跳咭天堂	SONECT	8800日圓	ETC
12月	お嬢揉捜査網	美女搜查網	NEC HE	價格未定	AVG

95年發售遊戲

	ペブルビーチの波濤	波濤哥爾夫球	NEC HE	價格未定	SPG

96年2月發售遊戲

2月	ドーターオブキングタム	皇國之女兒	NEC HE	價格未定	RPG

96年3月發售遊戲

3月	ミラークルム	MIRACULUM	NEC HE	價格未定	SLG
	MASTERS 遙かなるオーガスタ3	MASTER 哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
	アニメフリーク FX Vol. 3	ANIME FREAK Vol. 3	NEC HE	價格未定	ETC
6月	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
7月	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

96年發售遊戲

96春	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG
	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語　修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	價格未定	RPG
96春	パワードール FX	特勤機甲隊 FX	NEC HE	8800日圓	SLG

● 3DO

11月發售遊戲

下旬	ライズオブザロボッツ	RISE OF THE ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	FIG

12月發售遊戲

1日	ブラッドエンジェルス	BLOOD ANGELS	EA VICTOR	5900日圓	SLG
8日	ものしり自遊学～小倉百人一首編～	知識淵博自學遊～小倉百人一首編～	神鋼 HUMAN CREATE	7800日圓	ETC
	プロスタジアム	職業 STADIUM	三洋	5800日圓	SPT
15日	N.O.B Neo Organic Bioform	N.O.B Neo Organic Bioform	三洋	6800日圓	SLG
	プロ野球　バーチャルスタジアム	職業棒球 VIRTUAL STADIUM	EA VICTOR	價格未定	SPT
22日	ロイヤルプロレスリング	皇家摔角	NATSUME	8800日圓	SPT
	ファイナルロマンス2 HYPER EDITION	FINAL ROMANCE 2 HYDER EDITION	ANFANY EN-TERTAINMENT TECHNOLOGY	7800日圓	RPG
	プリンセスメーカー2	美少女夢工場2	MICRO CABIN	7800日圓	SLG
	DOOM	DOOM	EA VICTOR	5900日圓	STG
	閉ざされた館	被封閉之館	STUDIO 3DO	6800日圓	ACT
12月	飯田譲治ナイトメアインタラクティブ Moon Cradle 異形の花嫁	異形之新娘	PACK . IN . VIDEO	價格未定	AVG
	The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
	SHORT WARP	SHORT WARP	WARP	價格未定	ETC
	Autobahn Tokio	Autobahn Tokio	SUNEYE	6800日圓	AVG

96年1月發售遊戲

1日	Dの食卓－Director's Cut－	Dの食桌 －Director 's Cut－	WARP	5980日圓	AVG
下旬	誕生 PURE	誕生 PURE	Shar Rock	7800日圓	SLG
	スーパーリアル麻雀 PV	SUPER REAL 麻雀 PV	SETA	價格未定	TAB
1月	キャスパー	鬼馬小靈精	INTER PLAY	6800日圓	AVG
	サイベリア	西伯利亞	INTER PLAY	6800日圓	AVG
	レインドロップ	RAIN DROP	EA VICTOR	5900日圓	AVG

96年2月發售遊戲

2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	SLG

96年3月發售遊戲

3月	V ゴールサッカー(暫名)	V GOAL SOCCER	TECMO	價格未定	RPG

96年發售遊戲

96春	ときめき麻雀パラダイス	心跳麻雀天堂	SONET	價格未定	ETC
96春	ブルーフォレスト物語～風の封印～	藍森林物語～風之封印～	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
96年	D 之食卓2	D之食卓2(對應 M2)	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ブルーフォレスト物語～風の封印～	藍森林物語～風之封印～	RIGHTSTUFF	價格未定	RPG
キャプテンクエーザー	CAPTAIN QUESTER	STUDIO 3DO	價格未定	ACT
クレーファイターII	CLAY FIGHTER II	INTERPLAY	價格未定	ACT
キッズ TV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4800日圓	SLG
ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
The 11th Hour～The 7th Guest II～	The 11th Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ナオコとヒデ坊　算数の天才3	算術天才3	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才2	漢字天才2	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才3	漢字天才3	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊国語の天才1	日語天才1	學漫	3980日圓	ETC
ミステリアス・タロット	神秘 TAROT 牌	JALECO	價格未定	ETC
ハウスキーパー(暫名)	HOUSE KEEPER(暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAV	價格未定	ACT
PO'ed	PO'ed	STUDIO 3DO	價格未定	STG
王国のグランシェフ	王國之 GRANDCHEF	SARA INTERNATIONAL	價格未定	RPG
テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	電視壺　迷之 PRODUCER 傳說	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
ストリート　ファイターII ムービー	街頭霸王II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	ETC
えいごで Go！	英語 Go！	學習研究社	5800日圓	ETC
RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	價格未定	STG

● NEO.GEO

11月發售遊戲

24日	超人学説ゴウカイザー	超人學園 GOWCAIZER /CD-ROM	TECHNOS JAPAN	7800日圓	ACT
24日	天外魔境真伝	天外魔境眞傳/CD ROM	HUDSON	7800日圓	STG

12月發售遊戲

1日	サムライスピリッツ斬紅郎無雙剣	侍魂・斬紅郎無雙劍/匣帶	SNK	32000日圓	FIG
22日	サムライスピリッツ斬紅郎無雙剣	侍魂・斬紅郎無雙劍/CD・ROM	SNK	8800日圓	FIG
上旬	ソニックウイング3	SONFC WING 3/CD ROM	VIDEO SYSTEM	7800日圓	STG
12月	超鉄ブリキンガー	超鐵戰機／匣帶	SAURUS	價格未定	STG

95年發售遊戲

95年	くにおの熱血鬥球伝説	熱血高樹　熱血鬥球傳說 /CD ROM	TECHNOS JAPAN	價格未定	SPT

96年1月發售遊戲

1月	ステークスウィナーG1 完全制覇への道	STAKES WINNER G1 完全制霸之道	SAURUS	7800日圓	SPT
	QP	QP/CD ROM	SUCCESS	價格未定	PUZ

96年發售遊戲

96春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	眞說・侍魂武士道烈傳／CD . ROM	SNK	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ゴール！ゴール！ゴール！(暫名)	GOAL! GOAL! GOAL!(暫名)／匣帶	VISCO	價格未定	SPT
NEO Mr. Do!	NEO Mr. Do! / CD ROM	VISCO	價格未定	ACT
パブル DEポン(暫名)	PUZZLE DE PON(暫名)／CD . ROM	VISCO	價格未定	ETC
ゴール！ゴール！ゴール！(暫名)	GOAL! GOAL! GOAL!(暫名)／CD . ROM	VISCO	價格未定	SPG
NEo Mr. Do!	NEO Mr. Do！／匣帶	VISCO	價格未定	ACT
格門バレー(暫名)	格鬥排球(暫名)／CD . ROM	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオ CDオリジナル RPG	NEO . GEO CD 原創 RPG / CD . ROM	ADK	價格未定	RPG
超神拳	超神拳(暫名)／CD . ROM	SAURUS	價格未定	FIG
ワールドツアーゴルフ(暫名)	世界高爾夫之旅(暫名)／CD . ROM	NASUKA	價格未定	SPT
NEO アクションゲーム(暫名)	NEO 動作遊戲(暫名)／CD . ROM	HUDSON	價格未定	ACT
メタルスラッグ	METAL SLAG / CD-ROM	NUSUKA	價格未定	STG
メタルスラッグ	METAL SLAG / 盒帶	NUSUKA	價格未定	STG
リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUND 餓狼傳說 / CD-ROM	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUND 餓狼傳說 / 盒匣	SNK	價格未定	FIG



無責任新 GAME 評壇 自選動作

BAKU BAKU ANIMAL 世界飼育係選手權

除了間中要LOAD碟外，根本就和ST—V版一模一樣……



機種：SATURN
製造商：SAGA
遊戲性質：PUZ
價格：4800日圓
容量：CD-ROM

筆者早在數月前已經玩過這GAME，覺得甚為有趣，而且有別於一般PUZZLE GAME的玩法，只要將食物連在一起，便可以一次過吃掉，這個構思十分新。最初，筆者還擔心此GAME不會受港人所歡迎，皆因並非易玩也；但後來筆者發覺此GAME甚為多人玩，可能是覺得此GAME的畫面美麗和可愛吧。說回SS版，由於是從ST—V移植過來，所以除了間中要LOAD碟外，根本就和ST—V版一模一樣，情況就如NEO GEO一般。而且還有更多其他模式可供選擇，再加上小老鼠這新角色，可算是十分抵買了。但聽聞此GAME在港由於缺貨，所以價錢暫時偏高，嫌貴者可等一下，因為SEGA出的GAME通常都會慢慢降價。

評分

人物	3.5分
畫面	4分
音樂／音效	4分
故事	——
操作性	4分
投入度	4分
原創性	4.2分
難度	3.7分
平均分	3.91分

無責任編輯 PUYU神

SEGA INTERNATION VICTORY GOAL

球員動作細膩而又唔誇張，而且好清楚自己做緊乜……

機種：SATURN
製造商：SAGA
遊戲性質：SOC
價格：4800日圓
容量：CD-ROM
© SEGA



又係《V GOAL》，不過唔喺第二集，只係改頭換面啫。一早已經知係新瓶舊酒嚟啦，不過估唔到班PROGRAMER咁懶，只係換咗件衫就算，全部球員唔理係乜國家，都係黑頭髮；大佬呀，你話亞根庭、巴西，甚至意大利就可以過骨啫，冇理由連丹麥隊都係黑髮喋！

佢地明明係啲北歐人喎，真費解……

不過懶還懶，個GAME就仍然都係咁好玩，球員動作細膩而又唔誇張，而且好清楚自己做緊乜，唔似《WINNING ELEVEN》同《VIRTUAL STADIUM 94》咁飄飄吓，感覺好實在，又唔似《HYPER FOMATION SOCCER》同《PRIME GOAL EX》咁有的由粗格仔組成嘅足球員……所以，如果你有SATURN而又冇買上集隻「J聯賽」版，咁今次就一定要買喇，況且佢仲係4打嘅足球GAME。

評分

人物	2.5分
畫面	3.5分
音樂／音效	3.8分
故事	——
操作性	3.5分
投入度	3.8分
原創性	3分
難度	3.5分
平均分	3.37分

無責任編輯 PUYU神

F-1 LIVE INFORMATION

旁述的三宅正治就真的好乞人憎，輕輕踫一踫都大呼小叫……



機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERTAINMENT
遊戲性質：RAC
容量：CD-ROM
價格：5800日圓
Licensed by FOCA to Fuji Television © SEGA ENTERTAINMENT, LTD. 1995

最近愛上了玩賽車遊戲，所以公司一有新的賽車遊戲必定一試。最近SEGA不知怎的，推出了多個以SEGA SPORT為名的遊戲，但當中就有兩個是賽車GAME。《HANG ON GP 1995》那嘈吵的電單車遊戲不提也罷，這個有幾位現時世界一級方程式大賽中響噹噹車手實名登場的《F-1 LIVE INFORMATION》就有點兒睇頭。畫面上，這個遊戲同樣採用3D效果，但由於同場角逐的賽車實在太少，兼且背景大都是佈景板，所以沒有以往《DAYTONA USA》的爆山現象，畫面尚算不錯，速度感也足夠。可是開着了實況視窗之後，面便會出現不暢順的現象，所以公司各同事都會把它關掉。賽道的彎道和傾位設計得不錯，可是只得六條賽道就小了點。既然有個GRAND PRIX模式，就應該有16條賽道嘛。那GRAND PRIX模式不能一站一站的玩下去也好古怪，難道是因為向賽車總會買了版權回來，不得不出一出GRAND PRIX這個字？最近實況遊戲很流行，這個F-1賽車遊戲也大搞實況報道，可是那個做旁述的三宅正治就真的好乞人憎，輕輕踫一踫都大呼小叫，有機會真想讓揍他一頓。

評分

畫面	3.8分
音樂／音效	2.5分
操作性	4.5分
故事	——
投入度	4分
原創性	1分
難度	3.5分
平均分	3.2分

無責任編輯 米奇



海底大戰爭

這次玩 PLAY STATION 版卻令黑龍非常的失望，因為……太易玩了！

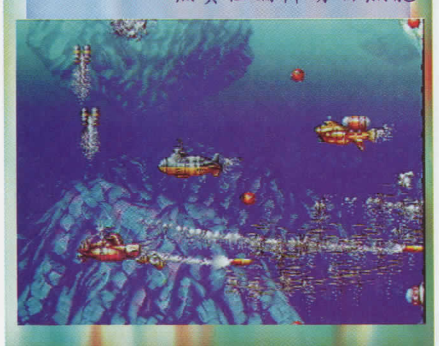
機種：PLAY STATION
製造商：XING
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

在玩街機的時候，真的不知花了多少金錢在這隻遊戲之上，可是，這次玩 PLAY STATION 版卻令黑龍非常的失望，因為……太易玩了！在街機時代，不停的入錢，但是依然不能打爆機，可是，在 PLAY STATION 之中的《海底大戰爭》卻是如此的不濟。不論其難易度，《海底大戰爭》的色彩是可以接受的，而且是和街機的不相伯仲，然而音效方面卻又是不像樣的，而且遊戲本身只有六版，稍為花一點時便必定能打爆機。

評分

機械 2.5 分
畫面 2.5 分
音樂／音效 1.5 分
操作性 3.5 分
故事 ——
投入度 2.5 分
原創性 2.5 分
難度 1 分
平均分 2.29 分

無責任編輯 赤目黑龍

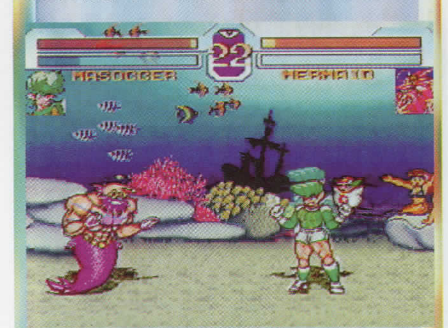


不要輸！魔劍道 2

初看這隻遊戲之時，還以為這是超級任天堂的遊戲……

機種：PLAY STATION
製造商：DATAM
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

嘩！這……這是一隻 PLAYSTATION 的遊戲？真的是嗎？初看這隻遊戲之時，還以為這是超級任天堂的遊戲，不過，這是 PLAY STATION 的遊戲是個不能改變的事實。遊戲方面，仍是和以前的一樣，只是一般的對戰格鬥遊戲，而且在畫面方面是絕對的不能忍受的，以 PLAY STATION 的質素，竟會有這樣的一隻遊戲推出，真是一種恥辱。噢！天呀！幸而，《不要輸！魔劍道 2》的音效是異常的出色，而且更是遊戲中最強的一環呢！



評分

人物 2 分
畫面 0.5 分
音樂／音效 4 分
操作性 2.5 分
故事 ——
投入度 2 分
原創性 2 分
難度 1.5 分
平均分 2 分

無責任編輯 赤目黑龍

格鬥遊戲的數量已到達一個飽和的程度，如實力不足便只有遭到被淘汰的命運。



的確，如與超任版本相比，PS 的《魔劍道 2》簡直是雲泥之差，但另一方面，《魔劍道 2》並不是一個標青的遊戲又是一個事實，始終格鬥遊戲的數量已到達一個飽和的程度，如實力不足便只有遭到被淘汰的命運。論操作，遊戲中的必殺技 SHORT CUT KEY 的確十分便利，令不善於搖桿操作的玩家也能輕鬆應付。此外系統中的魔法指令確令遊戲的變化增加了不少，而 ARES 便曾多次玩逃跑戰術，並於最後數秒以魔法回復體力來決勝負，由此可見即使是處於下風也未必出現一面倒的結果。

但於另一方面，此遊戲的難度不足卻是其致命點，電腦的攻擊方法千篇一律，玩者即使如何差勁，只要細心分析便能輕鬆克敵，而 ARES 在第二次玩時便已能以一隻打爆機，失望之餘簡直無話可說。此外遊戲中人物的造型亦不大討好，但在 LOAD 碟時的 Q 版甚為過癮，此舉可說是浪費好料。

評分

人物 3 分
畫面 2 分
音樂／音效 4 分
故事 2 分
操作性 3 分
投入度 2 分
原創性 1 分
難度 1 分
平均分 2.3 分

無責任編輯 ARES



無責任新 GAME 評壇 自選動作

高立的未來世界

3DO 這次推出的 DIGITAL LIBRARY 真是動畫迷的恩物！

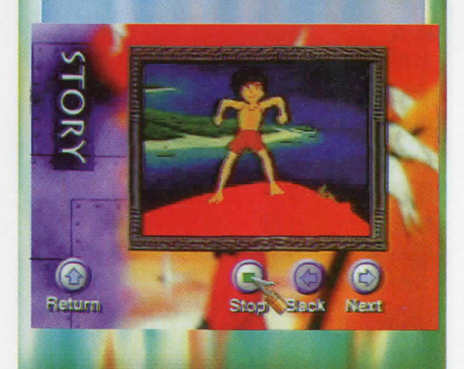
機種：3DO
製造商：BANDAI VISUAL
遊戲性質：ETC
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

精采呀！名作真是名作，不論是在故事性、畫面、設定也是不可多得的，《高立的未來世界》這部作品真是百看不厭，3DO 這次推出的 DIGITAL LIBRARY 真是動畫迷的恩物，因為內裏收錄全是精采的名場面以及不少故事中的精華，而且有多國語言的選擇，如果不懂日語的話，大可以選擇其他的語言，不過，日語當然是最精采的！身為動畫迷的黑迷的黑龍當然是愛不惜手。

評分

人物	5 分
畫面	4 分
音樂／音效	5 分
操作性	5 分
故事	——
投入度	5 分
原創性	5 分
難度	——
平均分	4.83 分

無責任編輯 赤目黑龍



浪漫傳說 3

在遊戲的創意方面，已經是暫時次世代機種所未能達到的水平……




機種：超級任天堂
製造商：SQUARE
遊戲性質：RPG
價格：11400 日圓
容量：32M ＋ B.B.

雖然現在超任的遊戲已不能再於畫面、聲音及機能等各方面和次世代機相提並論，但掉下不玩又未免太浪費，所以每當遇上好 GAME 時都不會錯過。

基本上，SQUARE 已是最後一間只為超任出 GAME 而又有足夠實力的生產商，就以今次浪漫傳說 3 來說，在遊戲的創意方面，已經是暫時次世代機種所未能達到的水平，儘管畫面方面較弱，仍能令你一開始玩便停不了手，新增的戰爭模式及經商模式很有趣，令整個遊戲本身變得不再是單純的 RPG，總之，希望 SQUARE 公司能早日在 PS 或 SS 之類主流機種推出其 RPG，滿足各次世代 GAME 迷吧。

評分

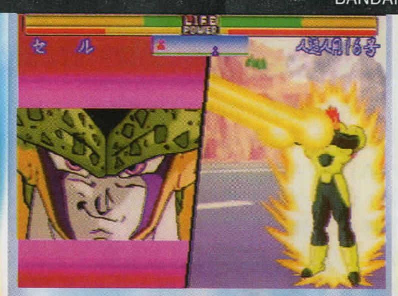
人物	3.5 分
畫面	3.2 分
音樂 / 音效	4.5 分
故事	4.5 分
操作性	4 分
投入度	4.5 分
原創度	4.5 分
難易度	4 分
平均分	4.1 分

無責任編輯 J.J

龍珠 Z 真武鬥傳

SATURN 版聰明地把舞臺加上了深度，但個人來說仍覺新意欠奉……

機種：SATURN
製造商：BANDAI
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
售價：6800 日圓



以遊戲來說，「龍珠Z」己是出到爛的作品，上至超任下至 PLAY STATION 均被它所制霸，今次就連 SATURN 也難逃其魔掌，嘩哈哈！今次仲唔全機種制霸，稱霸 GAME 界！？……喂，老友，又龍珠呀，你唔悶我都悶啦。不過，今次嘅的《龍珠》又真係幾過癮喎。

首先，於格鬥部份來說，大系統上 SATURN 版比較接近超任的模式，如畫面分割、大光線技以動畫形式表示等便同出一徹。但由於是次世代版本的關係，故 SATURN 版本便聰明地把舞臺加上了深度，令玩者可把對手打進臺內，把遊戲的變化增加，但個人來說仍覺新意欠奉。另一方面，此遊戲的真正靈魂所在則於其「撒旦先生MODE」，遊戲中要賺到一億大元簡直是一項絕大的挑戰，相信各龍珠迷在玩後定必會開始同情撒旦先生這「苦命人」。

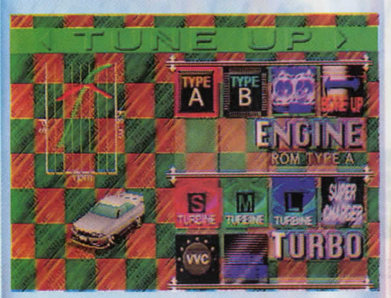
人物	3.5 分
畫面	4 分
音樂／音效	2.5 分
故事	4 分
操作性	3 分
投入度	3 分
原創性	4 分
難度	3 分
平均分	3.4 分

無責任編輯 ARES



無責任新GAME評壇 自選動作

峠 KING THE SPIRITS



賽道雖然只得三條賽道，但路面變化的程度絕不比有十幾條道的賽車遊戲遜色。

在「東京玩具展」時，玩過這個遊戲的PS版，當時的試版製作很簡陋，爆山情況嚴重，所以在SATURN版推出之時，本來沒有太大的期望，不過，ARES一開此GAME，就發現很多地方都改善了，甚至令我有意外的驚喜。爆山情況大大減少了，賽道的起伏令玩都玩得更投入，電腦車愛出貓和會失誤令我有人比拼的感覺，賽道雖然只得三條賽道，但路面變化的程度絕不比有十幾條道的賽車遊戲遜色。看別人玩也一點不覺悶，因為背景的深度實在正斗，全是POLYGON啊！REPLAY MODE也一流，想怎樣玩就怎樣玩，只是所佔容量實在太大。不大滿意的是跑車的操作不大跟一般賽車GAME一樣，甩彎要踩BRAKE，而且踩多點都會甩尾。另外，同時可以手動波和自動波操作也相當古怪。為了這個GAME，我特地去買了個軟盤，發覺玩起來更好玩、更易上手。希望會如ARES所想，續集時到香港的公主道、清水灣道來取材，那一定會對正香港午夜飛車迷的胃口。

評分

機械	2.5分
畫面	4.1分
音樂／音效	4分
故事	——
操作性	3.1分
投入度	4.8分
原創性	2.6分
難度	3.5分
平均分	3.5分

無責任編輯 米奇

機種：SATURN
製造商：ATLUS
遊戲性質：RAC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

© ATLUS



「爆山」現象並不嚴重，2P時畫面突然二合一的效果不錯。

可能是PS的《RIDGE RACER》出得太好，一般人一提起次世代的賽車GAME就只會想到它，而其後推出的同類遊戲亦奇怪地追不上這水準。

山卡拉（反正本來的日文字無中文音，在此借用一下賣GAME店舖的「另類」稱呼方法）雖然只得兩部車在賽道上，但可能是因為彎多易撞（用軟盤玩的話會輕鬆點），兩部車仍會有相當激烈的角逐，畫面方面，「爆山」現象並不嚴重，2P時畫面突然二合一的效果不錯，加上調整車身零件的部份做得頗仔細，總之就是一個值得SS用家收藏的作品。

評分

機械	3.8分
畫面	4.2分
音樂／音效	3.5分
操作性	3.8分
故事	——
投入度	4分
原創度	3.8分
難易度	3分
平均分	3.7分

無責任編輯 JJ

畫面有不俗的水準，尤以上斜及落斜的效果更見出色

「峠」唔係中文字，所以唔識讀，亦因此這遊戲被戲稱為《山卡啦賽車》。不過話時話，此山卡啦賽車的確叫人驚喜，事關於早前日本的展覽中，米奇便曾領教過此GAME，而評價便是一貫的又爆又窒。之不過當此遊戲出街後，哇！除了二人對戰時會拖慢之外，其餘畫面均有不俗的水準，當中尤以上斜及落斜的效果更見出色。此外於操控系統方面，能隨時將轉波形式轉為自動或手動波更合符各方面人等的需要。至於在完成賽事後的重播功能更是一絕，九個不同的視點除十分精彩外更可隨時切換，當中除可看到汽車外亦可看到遠處的街境及下彎盡頭的道路，其細微之處簡直令人拍案叫絕。

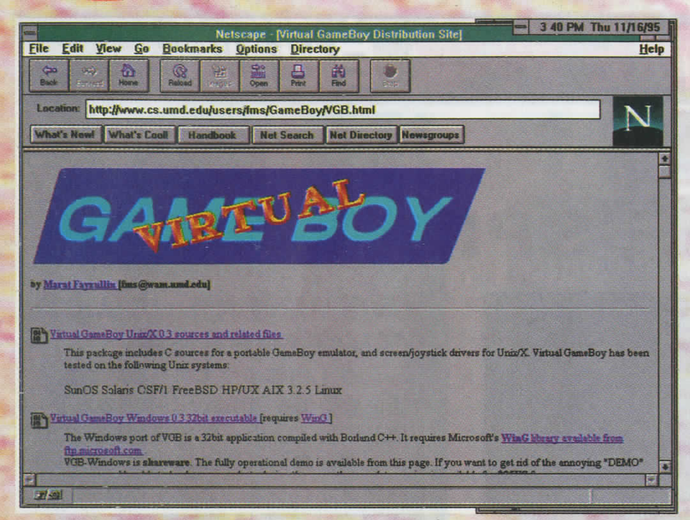
至於缺點方面，此遊戲同樣亦犯了SATURN一向的毛病——粗粒子畫面，此外在二人對戰時畫面的拉慢亦成為了敗筆所在，令對此模式有期望的玩家大失所望。



評分

機械	2.5分
畫面	3.5分
音樂／音效	3分
故事	——
操作性	3分
投入度	4分
原創性	3.5分
難度	3分
平均分	3.2分

無責任編輯 ARES



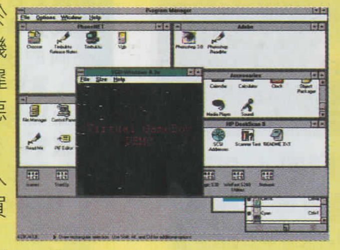
VIRTUAL GAMEBOY

用WINDOWS玩GAMEBOY遊戲？

VIRTUAL GAMEBOY FOR WINDOWS

文：FUKUDA
協力：GAMERS NATION（MOMO）

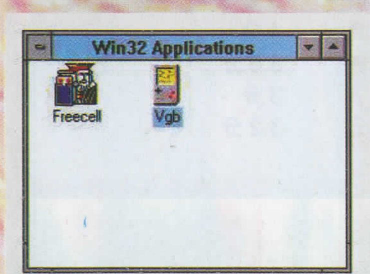
最近坊間流傳一套可以利用電腦來模擬GB的軟件，名為《VIRTUAL GAMEBOY FOR WINDOWS》（以下簡稱《VGB》）。記得以前曾有幾隻電腦SHAREWARE聲稱可以當作超任TOOLS（轉換器、圖像器，甚至所謂可以模擬超任的軟件），直到今時今日終於出了一隻真正可以模擬遊戲機的SOFTWARE，也不算太遲吧。（起碼可以令我這極厭惡以那細小的GB機來玩遊戲，但對GB遊戲又非常喜愛的人可以玩到GB遊戲而不用買SUPER GB！）



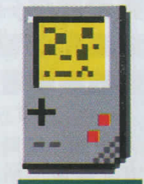
安裝過程



本軟件的安裝非常簡單，就以筆者手上的版本來說（由於坊間流傳的VERSION實在太多，故此下文是以筆者的版本作解釋，如有不同者請自行參閱VGB的附錄文件VGB.DOC），整套程式一共有三隻碟。把第一隻碟放入磁碟機內在WINDOWS內執行SETUP，便會自行安裝「WIN32S」。順帶一提，要執行本程式的最基本系統要求，是32BIT的WINDOWS系統（即普通WINDOWS 3.1不可），像WINDOWS 3.11，WINDOWS NT或WINDOWS 95都可以。如果沒有NT或95，那麼便要像筆者般在WIN 3.1的環境下裝WIN32S。裝完WIN32S後，在第三隻碟中執行INSTALL，程序就會在你的硬碟C　建立一個叫VGAMEBOY的子目錄，並把VGB.EXE和WIN G抄到適當的子目錄裏。按裝WIN G是因為這軟件是要透過WIN G來加快畫面速度的。一切完成後，在WINDOWS內替VGAMEBOY子目錄內的VGB.EXE建立一個ICON，便能執行此程式了。



不過，本程式雖說在386機上亦可執行，但筆者在一台486/33及P5/90上分別執行過此程式，發現在486上就算把視窗縮到最細，遊戲亦會有被拉慢情況出現，而在P5上就算放大到3倍亦能流暢運行！所以486玩家不要抱有太大期望。





最後要補充的是，暫時這個軟件是不能發聲的，希望將來會推出有聲版吧。

VGB遊戲介紹

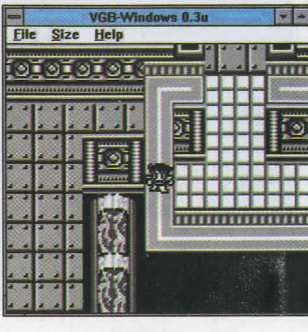
先說說在坊間連同此程式發售的遊戲，本人猜測可能是原先由美國來的關係，所以五隻全是美版遊戲：《FINAL FANTASY LEGEND 3》、《CHASE-HQ》、《CONTRA》、《R-TYPE》及《MORTAL KOMBAT》。

FINAL FANTASY LEGEND 3



VGB-Windows 0.3u
File Size Help
Which data will you play?
Arthur Good L 1
50/ 50 5/ 5

筆者最初看到此TITLE時給嚇了一跳，SQUARE有在GB上推出過F.F.系列的嗎？玩過之後才知原來是《SA GA3 時空之霸者》。



CHASE-HQ

《追踪HQ》在日本街機推出時，曾經造成哄動。想不到在VGB上玩到的，竟然是會閃動畫面的（其實M.菲索連早已説明，他在測試時發現在80隻遊戲內只有85%可以如常執行）

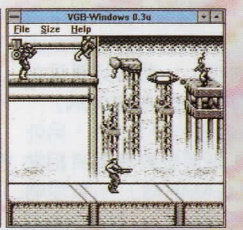




CONTRA

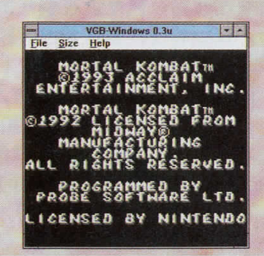
《魂斗羅》是KONAMI的名作，曾登陸各款機種，受歡迎程度絕不比《沙蛇》及《惡魔城》等系列遜色。





MORTAL KOMBAT

無可奉告（因為會弄HANG機）



香港的商人腦筋動得真快，想不到在短短一個禮拜內，竟然在坊間流通了過百隻日版VGB遊戲！真令筆者大開眼界。筆者發現荃豐商場地下某商號以$5三隻GAME作宣傳，實行薄利多銷，相比起一隻超任GAME海賊版要十元八塊，你話抵唔抵呢（純經濟角度）？以下幾隻是筆者誠意向各位推介的遊戲。

R-TYPE

想當年PC-ENGINE真多得IREM唔少！是關《R-TYPE》實在是本世紀的射擊遊戲中其中一隻殿堂級作品！VGB版亦相當流暢。

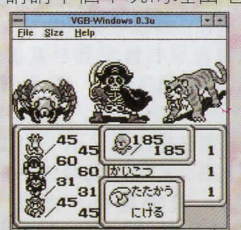




SQUARE GB系列～SA・GA三部曲

《SA・GA》、《SA・GA 2秘寶傳説》及《SA・GA 3時空之霸者》，身為RPG迷及SQUARE的支持者焉能不玩？請講十個不玩的理由吧！（我只能説不能不玩……）







熱門！餓狼傳説

TAKARA移植SNK的人氣作《餓狼傳説》GB版，真正「完全」忠實移植，連超必及隱藏角色都有，太正了！



SUPER ROBOT大戰

超級正GAME《第X次》的元祖版本。原汁原味！



以下還有其餘VGB遊戲，版面關係，不能盡錄！

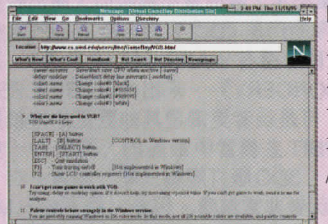


後話

有一點筆者想指出的是，根據附錄文件及HELP中的説，此軟件是一位M.菲索連的美國人所編寫的，是個分享軟件，原本來説要長期使用此程式是要向此君支付35美元的版權費的，可是筆者在VGB.DOC內卻看見兩個香港BBS站的電話號碼！看來侵犯知識產權的情況已經到達了令人痛心疾首的地步了……

編者後記

其實，VGB是個在INTERNET上公開給全球人士分享的軟件，在原作者的HOME PAGE裏，不單有UNIX、POWER MAC、AMIGA等多個版本給大家DOWNLOAD下來，還有這軟件的源程式碼給愛研究遊戲程式的玩家研究和跟作者討論，甚至把GB遊戲抄到電腦中的程式也有提供。如果大家不想被香港的商人坐收漁人之利的話，大家可以上INTERNET，在以下的地址裏直接DOWNLOAD下來。至於WIN32S和WIN G就可以在MICROSOFT的HOMEPAGE（http://www.microsoft.com）中找到。



還有一點要提的，就是把GAMEBOY遊戲帶的程式抄到磁碟上基本上算是犯法的，這一點就是原作者在附錄文件中也説了，不過，原作者不了了之，我們也無話可説了。

VGB的地址：http://www.cs.umd.edu/user/fms/GameBoy/VGB.html

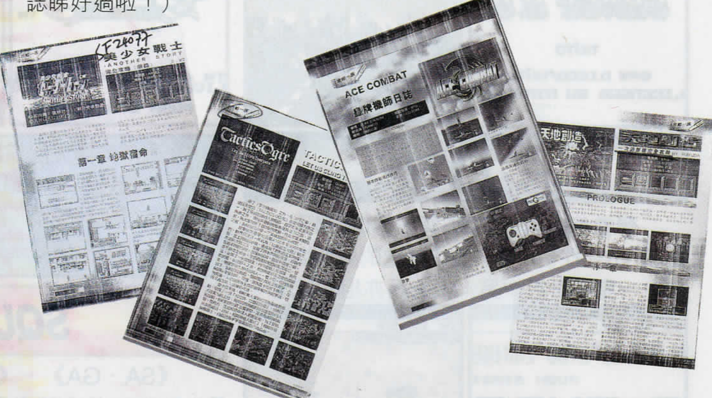
STREET FAXER

文：FUKUDA

市場行情十一月篇／次世代大割價冧買家「落笞」

◆最近 PS 同 SS 殺得日月無光，皆因 N64 話自己會係年尾出閘，所以在日本早已進行一大輪的宣傳，務求將市場佔有率大大增加。不用說在彼邦，只是近在咫尺的香港亦已經進入白熱化的戰況。先說美版／日版超任的銷售量已經跌得非常低，令到部分商戶都寧取 PS 而捨超任（儘管超任有「碟機「作支援，玩家們對它都沒有太大的興趣；同樣地，超任的「主要收入」亦比 PS 低）。看看好景現在的形勢，SS 單機只售 $2300-$2400（但不知到是甚麼 VERSION），而曾經炒過七百元的 DAYTONA 軟盤亦已跌至合理水平 $350，另外世嘉原廠大手制都只係賣$290。至於PS方面，廉價版的售價有相當大差別，由 $2400 到 $2800 不等（當然係連 GAME 啦）。數埋啲 GAME，如果唔嫌舊嘅話，SS 隻《RIGLORD SAGA》、《SHINING WISDOM》及《魔法騎士》都係唔錯嘅選擇，分別賣$330、$230和 $250（全部第一手）。SS 嘅新 GAME 可能是有代理的關係，因此售價都算係有個譜（《PUYO PUYO 通》咁新都只需 $310），通常都唔超過 $400，除非是那些「超人氣」作如《V.F.2》或《VIRTUA COP》就有被人炒到飛起嘅可能（可能性非常高）；相反來說，曾幾何時PS 遊戲都賣得幾貴，像雙 CD 的《3 × 3 EYES- 吸精公主》竟然賣成七百幾蚊（當然隻 GAME 真係好正），與SS 相比之下確實很蝕底。可是現在不知何故，PS 嘅新 GAME 售價已回到較合理水平，就看最新 GAME《藤丸地獄變》、《BEYOND THE BEYOND》和《海底大戰爭》每隻只係賣 $410 及 $470（《海戰》），真令人有點心動。

◆唔知係咪本刊嘅攻略強勁，抑或係雜誌嘅銷量實在太好，筆者在荃灣一間以賣 GAME 出名的商場發現有數間商戶真係非常「俾面」，竟然公然發售本刊的影印版攻略。數數日子，在暑假時已經有人賣本人的《3X3 EYES- 吸精公主》及米奇的《聖少女戰隊2》攻略，幸好只是隨「反蛋碟」加錢附送，但現在竟出現了以下的攻略：《美少女戰士》超任版，米奇着，售價 $25；《TACTICS OGRE》完全制霸攻略，赤目黑龍作，售價 $40；此外還有一大堆：《ACE COMBAT》、《魔法騎士》、《BRANDISH 2》等。最搞嚐嘅係曾幾何時《天地創造》仲未推出時，坊間已經流通了某份雜誌的《天》流程攻略，5 大張紙賣 $20；後來日本書《FAMILY COMPUTER MAGAZINE》第 22 期隨書附送的中段攻略，被商戶再加印在 5 張攻略後面，厚厚的資料一共四十幾五十頁，賣 $40；直到上期筆者的《天》完全攻略推出，竟再被加碼在當中，仍售 $40，看來各方好友對本刊實在非常關照。（口痕友：成$40買份攻略，倒不如去買本雜誌睇好過啦！）



◆深水埗黃金廣場經過海關人員的連場「聖戰」後，現在已經今非昔比，「反蛋碟」活動已經死寂一片。可是，在其他大場依然賣得熱鬧非常，像灣仔的「數字廣場」、深水埗的「科學技術中心」及荃灣的某商場，PS「反蛋碟」就賣得愈來愈猖狂。當你知道只需用$30 就可以買到一隻銀碟嘅話，便會覺得自己用成百蚊買隻金碟好「鎚仔」。不過，有利必然有弊，用金碟玩都已經出現「鐵拳BGM失聲」事件，銀碟出現的問題就更過分：無BGM、無音效或突然HANG機是玩此版本常見現象，所以便宜莫貪，玩翻版就係咁衰㗎啦，各位機友敬請自重，一齊響應玩原裝。

PS ／估唔到原裝都係咁……

◆正當整個香港遊戲界都被PS的盜版充斥着，海關抱着要打擊翻版的決心時，想不到原裝GAME竟然出了一名唔多生性嘅伙伴。事緣我們編輯部裏J.J.大哥正進行其任務——寫《藤丸地獄變》攻略，手執一隻原裝嘅《藤丸》，正當筆者與他在夜闌人靜時在公司裏拚命時，突然聽到「哇」的一聲，原來他正玩得入神的《藤丸》竟然HANG機（那時差不多已經完成了該版，順帶一提要打爆整版才能儲存）。在現有辦法之下唯有由頭打過吧。可是不幸的事總是接二連三，在再玩那版時經常性HOLD機，最後他終於以玩8次的紀錄完成那關。根據J.J.表示，在進行此遊戲攻略時，五、六天內大約共HOLD了近百次左右，換句話說HOLD機平均率是18次/天OR 6次/關。經過這次事件後，筆者覺得SONY應否推出這個「未經完全品質測試」的遊戲呢？因為據知此遊戲由公布開發畫面到出街的時間確實非常短，難道為了「截擊」SS 在年尾開始所進行的RPG大攻勢，就連未完全完成的作品也要推出頂住當先？又或者真係J.J.咁唔好彩，咁啱俾佢執到隻「有印劣品」？以上純屬筆者個人意見，與《遊戲誌》立場完全無關，不知日本方面有沒有換貨服務？

3DO ／ M2 專營權何去何從？

◆3DO公司已正式向外界宣布由松下電器獨家取得裝備有由3DO公司與及松下電器（PANASONIC）共同開發的「M2 TECHOLOGY」的新主機系統「M2 ACCELERATOR」的專營權，松下接着便對外界公布會在明年後半年發售一部M2/3DO一體化專用機。

坊間曾經流傳過，世嘉亦有意角逐M2的專利權，可是現在公布松下電器是以一億美元（大約八億港元）的代價來取得此64-BIT機，相信世嘉方面認為此數目實在太不化算，故此放棄此機。

松下電器購得此專營權後，其他3DO生產商像三洋及金星會否向它購買M2的生產權則言之尚早，但是有一件事可以肯定的，便是松下電器想以SONY為藍本，以電器生產商的身份入侵家庭電玩界。以筆者的觀點測，可能松下覺得現在3DO的結構實在很混亂（單是美國3DO系統便由多間公司組成，而在日本就同時出現了多款3DO機種），同時看見宿敵SONY搞GAME搞到有聲有色，有利可圖，因此便不惜花巨資在M2上。

以目前的形勢來說，3DO 的確在市場策略上出了不少問題，首先是在遊戲方面，由於主機的人氣不足，故此並不能吸引大廠出較多的正 GAME（最令人津津樂道至今的仍是《D 之食桌》及《SUPER 街霸 II X》便可見一斑！）。雖然目前還有 WARP（《D 之食桌》）及 MICRO CABIN（《SWORD & SORCERY》、未出的《PRINCESS MAKER 2》）默默支持着 3DO，可是玩者更渴望其他更正的遊戲推出；另一方面，3DO 是云云 32BIT 主機當中最差的，單看同一隻 GAME《美少女雀士 SUCHIPAI》，3DO 版打爆機只需一個鐘左右，但 LOAD 碟卻要用成半時間，令玩者非常無癮。因此，松下統一 M2 後，筆者希望它能針對其失敗處以及 SS 及 PS 的弱點，並以 N64 為假想敵，造出一部超任的64-BIT次世代主機，為這漸現乏味的家庭電玩界帶來一點新刺激。



SS／大堆好 GAME 登陸 SATURN

◆真是天下健康男兒的大喜訊！NEC 旗下組成的新公司 NEC INTER-CHANNEL，將有一系列好 GAME 移植到 SATURN 上！NEC INTER-CHANNEL 的前身是替 PCE 出 GAME 的 NEC AVENUE，NEC AVENUE 近期手上最正斗的，就是一堆自 ELF 買來版權的 PC9801 GAME——《同級生》系列、《龍騎士4》、《卒業R》等，而據知，NEC INTER-CHANNEL 之下有多隻 SATURN GAME 正在開發當中，而且那些 GAME 都只會在 SS 中出、不會移植到 PS 之上，那些 GAME 會不會就是上列好 GAME 呢？熱切期待！

另外一個在 PC9801 中聞名的好 GAME 系列《CAN CAN BUNNY》系列的第六作——《首演（PREMIERE）》（暫稱）亦已準備在明年 3 月在 SS 上推出，看來今次 SS 手上實在有好多正 GAME，SS 的走勢實在強勁，同 PS 的惡鬥又多了一大筆籌碼了。

街頭 GAME 霸王

文：威記

◆侍魂3街機冇行貨？

哩云香港 SNK 代真係眼白白睇住有錢執都冇得執囉。事源令次嚟香港嘅《侍魂3》街機帶到威記截稿嗰日，SNK 廠方都話因為日本嗰邊好HIT，唔夠貨派，所以香港遲遲都未到手，反而水貨直接同日本啲大拆攞，所以全部都係日文版，而且仲谷到五蚊鋪。代理話，哩次《侍魂3》啲水貨就炒到6000蚊餅，佢話如果佢哋批嘅話就唔會咁貴，平時SNK啲街機都係4000蚊左右。不過，雖然貴咗啲，但係仍然好多人玩。睇嚟香港代理真係要同日本方面好好溝通一番。

家庭機方面，《侍魂3》嘅盒帶版會喺 11 月 25 號到貨，CD 版就12月16到貨。哩次《侍魂3》係可以由玩家揀紅血、綠血同白血，唔會好似《侍魂 1》咁日版美版有分別。

◆《少年街霸》街機比賽完滿結束

11 月 12 日，有線電視為咗宣傳佢哋嗰套《街頭霸王 V》，喺銅鑼灣新時代廣場搞咗個《少年街霸》比賽，當日有好多人排隊參賽，但係為咗秩序，主辦機構只係安排咗六十個名額，唔駛一陣就滿額。

初賽係採取一鋪過制，六十人分成六組打邊個能夠打到最後，就可以晉身決賽，同CAPCOM派嚟嘅兩個種子選手一較高下。嗰兩個種子選手陳志忠同許冠豪嘅來頭真係唔簡單，佢哋係哩兩年《街霸》比賽嘅冠軍人馬，有個仲揚威日本，所以今次比賽分外有睇頭，連喺旁邊 CYBER WORLD 裏面打機啲機迷都出嚟湊熱鬧。

不過，今次比賽有些少唔係好完善嘅地方，就係初賽時用嗰兩部細機，中腳同重腳掣調轉咗，好多選手唔習慣，但比賽又係一鋪過，所以難以發揮水準。當然，高手始終都係高手，調轉掣唔會難倒佢哋嘅。

到最後，初賽嘅六強產生，佢哋連同種子選手分四隊作單循環淘汰賽，以三盤兩勝決勝負，哩次喺五十吋大機玩，啲掣正常番。好不幸地，兩個種子選手竟抽中喺同一組，要先一較高下，最後，由陳志忠勝出，面對以公開組嘅優勝者何展航。

決賽中兩人都揀選了阿龍出賽，由於實力相約，比賽打得難分難解。最後都係種子選手技勝一籌，擊敗公開組冠軍，奪得哩次比賽嘅賽軍。賽後，主辦機構還安排了一場表演賽，由決賽兩個高手一齊打同令。兩個都係高手中的嘅高手，打司令當然絕無問題。

總括來講，哩次比賽都算搞得唔錯，熱鬧而有秩序。下次仲有街機比賽嘅話再同大家報導啦！



■話晒都係為咗宣傳套動畫而搞，所以會場都貼晒動畫版嘅劇照。



■咁有秩序嘅遊戲機比賽喺香港都算少見囉。



■嘩，原來有好多高手，睇清佢哋嘅拳路先。

■咦，有女仔參賽喎，都幾利害㗎！



■CAPCOM 派出兩名種子選手出戰（眼鏡青年同金毛小子），最初二人都氣定神閒……



■六位公開組嘅分組冠軍決賽前列陣

■94 年街霸比賽冠軍許冠軍（右）同 95 年冠軍陳志忠再次同場競技，分外緊張。

■決賽喇！公開組何展航大戰種子選手陳志忠



■最後一擊，結束這次《少年街霸》比賽。

■咪住，打埋司令先。場外觀眾叫佢哋咪咁重手讓 ROUND，但係兩人一於好少理，COMBO 侍候！



■賽後，冠軍陳志忠話由於高手如雲，好緊張，發揮唔到平時嘅水準，佢話邊個想同佢切磋嘅就去深水埗長×穩佢。





無限CONTINUE秘技

遊戲：海底大戰爭
機種：PLAY STATION

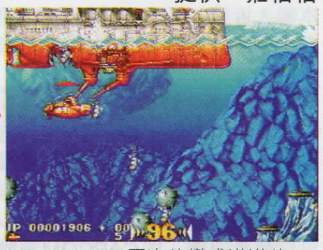
在XING生產的《海底大戰爭》之中，只有5個CREDIT對一些人來說是不足夠的，事實上，在6個STAGES之中，要用僅有的25隻的潛艇來爆機的確是一件不易的事情，然而，有了以下的秘技，大家便可以用無窮無盡的潛艇來將破壞環境的組織D.A.S.打倒，方法是十分簡單的，只要玩者在用完所有的CREDIT之後，在出現CONTINUE字樣之時，按着控制器的○、△、□、×掣不放，再快速的順序按SELECT及START，之後，玩者的CREDIT數字便會由0再次變成5，而且，在每次用完之後，可以不斷的重復的使用，十分方便，這個可以不斷使用的秘技就有如無限CONTINUE般的方便，這樣，不論大家是否玩射擊遊戲的高手，也可以將這隻《海底大戰爭》打爆。

提供：莊佰恬



■在用完所有CREDIT之後輸入秘技。

按着○、△、□、×掣不放，再快速的順序按SELECT及START



■CREDIT又再次的變成滿滿的。

三級好料3

兩隊可以使用的隱藏隊伍

遊戲：足球小將J
機種：超級任天堂

在最新推出的足球遊戲《足球小將 J》之中，對戰MODE之中，可以使用球隊只有六隊，是不是比較少呢？若大家有同感的話，以下的秘技一定能滿足大家的要求，因為在遊戲之中其實是有兩隊隱藏球隊——「WORLD TEAM」和「HOLLAND」，這兩隊球隊的實力其實並不是所有球隊中最高的，然而卻是最平均的，而使用的方法是十分簡單，只要在MODE SELECT畫面中按着L、R、X掣，再按A掣選擇，如成功的話，便會有特殊的音效，玩者亦可以使用「WORLD TEAM」和「HOLLAND」這兩隊球隊。

提供：陳兆華

■在MODE SELECT畫面輸入秘技。

按着L、R、X掣，再按A掣選擇

■可以選用「WORLD TEAM」和「HOLLAND」了。



■「WORLD TEAM」隊中核心人物史奈達的火炎射球。

四級碎料4

可以改變TITLE畫面動畫速度秘技

遊戲：龍珠Z 真武鬥
機種：SEGA SATURN

在新推出的對戰格鬥遊戲《龍珠Z 真武鬥伝》之中，除了以上的一個速度改變秘技之外，亦有着一個轉移視點的秘技，方法亦和以上的方法大同少異，亦是在TITLE畫面，按緊2P控制器的L＋R不放，之後再按動2P控制器的控制桿，這時，畫面的角度便會因控制桿的移動而改變方向。



■在TITLE畫面輸入秘技。

按緊2P控制器的L＋R不放，之後再按動2P控制器的控制桿



■可以隨意改變方向。

三級好料3 使用由企鵝駕駛的300km/h「綿羊仔」

遊戲：CYBER CYCLE
機種：街機

在街機《CYBER CYCLE》之中，三款的電單車之中，大家不知喜歡使用哪一款呢？如果三款也不喜歡的話，以下的一款可能會令各位非的滿意，因為在此遊戲之中，是有一部非常好用的「綿羊仔」，不過，要使用的話，方法是比較困難的，而且如果失手，是不可以立刻再次輸入的。方法如下：先入錢，緊按着「VIEW CHANGE」掣選擇賽道（完成之後要保持按着VIEW CHANGE掣），扭着油門不放進入選車畫面，在選車畫面利用煞車掣輸入密碼（順次序──左、中、右、中）：1、1、5、1（使用黑或藍車之時）；3、1、3、1（使用紅或黃車之時）。如果成功的話，由企鵝駕駛的綿羊仔便會自然出現，之後，玩者才可以將之前按的掣全部放開，然後再依正常方法選車，便可使用這部「好使好用」的綿羊仔了。





■按着 VIEW CHANGE 掣選擇賽道。







■扭着油門進入電單車選擇畫面。

使用煞車掣輸入密碼
（順次序──左、中、右、中）
1、1、5、1（使用黑或藍車之時）；3、1、3、1（使用紅或黃車之時）

MACHINE SELECT

■可以使用綿羊仔了。



■這便是綿羊仔的「雄姿」了！

※這個秘技是一定要在日本版的《CYBER CYCLE》才可以使用的。

三級好料3 無限增值的驚人模式

遊戲：HERMIE HOPPERHEAD
機種：PLAY STATION

在動作遊戲《HERMIE HOPPERHEAD》之中，有着不少的分支路，要走完的話真要花上不少的時間，但是有了以下的秘技，玩者便可以輕易的將這個遊戲玩完。而可以說是不費一點精神。在使用以下的秘技之前，先要輸入這個秘技：「按着△、□、×」來開始 NEW GAME 。

1. 在進入遊戲之後，便可以輸入其他的秘技，第一個便是無限增值的秘技，方法是在開始遊戲之後，在圖版之中取一些的星星，然後同時按 START 及 SELECT，便可以進入「分錢畫面」，在這裏，玩者可無限量的將蛋的形態進化，而玩者亦可以將主角的隻數無限量的增加。

2. 如果玩者是一顆星星也沒有取過的話，按動 START 及 SELECT 便會出現一個非常可怕的場面，便是在天上會有很多的星星從天而臨，玩者可以盡情的取星星。然而，有了以上的秘技，這個秘技似乎用途不大呢！

3. 這是一個可有可無的秘技，因為這是一個 PAUSE 的秘技，其實只是將本來的 START 轉為 R1 是 PAUSE，而 R2 便是還原。



■在 TITLE 畫面輸入秘技。



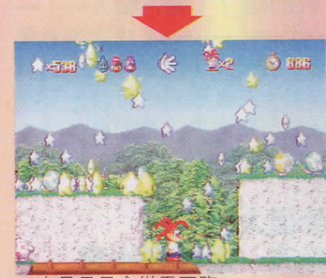
■「按着△、□、×」來開始 NEW GAME ，便可以到任何一版。

取得星星，同時按 START 及 SELECT

不取星星，同時按 START 及 SELECT



■這便是「分錢畫面」。



■大量星星會從天而臨。



二級勁料2 正版大頭鬥神出場

遊戲：鬥神傳S
機種：SEGA SATURN

上次出現的「大頭鬥神」可謂令不少玩者感到非常的狂熱，可是，那個只是一個,試版，而且是「跟書」的CD，所以不是每一個也可以玩到的，但是在新推出的《鬥神伝S》之中，大家便可以真正的使用「大頭鬥神」，方法可謂簡單至極，便是在開機時按着L及R掣不放，之後，再選擇「烈伝MODE」，這樣，在開始之時，玩者無論選擇那個人物，那個人物便會自然的變成「大頭MODE」，不知道其他人物的「大頭MODE」是怎樣的呢？

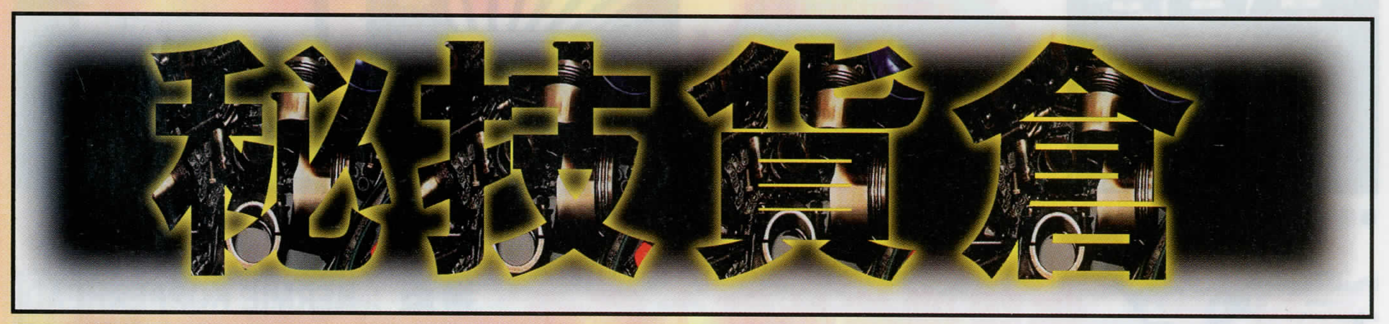
提供：岑卓華

一級猛料1 使用神秘隱藏車輛

遊戲：峠 KING THE SPIRITS
機種：SEGA SATURN

SATURN的新遊戲《峠KING THE SPIRITS》之中本來可以使用的賽車只有6部，然而，其實在這個遊戲之中，是有另一部超級賽車可以使用的，「它」是一部名貴的「保時捷」，至於使用方法則比較困難，因為玩者必須先將所有的賽事也完成才可以使用的，整個過程如下：先選擇任何一部賽車，將所有的賽道也完成，之後再選擇第1條賽道作賽，在出隧道之後，玩者會見到一部「保時捷」泊在一旁，只要玩者用車撞向這部「保時捷」，自己的車便會立刻變成保時捷，而且，當玩者在這場賽事中勝出的話，便可以隨時使用這部「保時捷」了！

提供：岑卓華



甚麼？櫃桶有信嘅？咁今期就答吓信啦，不過查實我唔係JJ，嘻嘻！若果JJ想做多兩版我都唔介意嘅？我係邊個？我咪痺瘡煮池仁囉。

秘技工場主持：

我想請問，在街機裡的「餓狼傳説3」，各個主角也有大絕招，但我有一次看到TERRY出四吓大絕招，跟著各個主角也一一看到超級大絕招，請問你們可否教我？

火鳳凰字

火鳳凰：

關於「餓狼傳説」的問題，在翻查資料後證實超必殺技只可在人物能源扣到低下並閃燈時才能使出。至於你所説TERRY的四吓超必，相信是三次才對，而且實際應是TERRY的潛在能力，因為TERRY的潛在能力超火炎拳是連中三嘢的，但由於距離問題故不能前搭或後搭正常的超必超火炎拳。另相對來説，其餘人物的亦是其潛在能力。

痺瘡煮池仁

To Dear J.J:

你好，本人今次係第一次來信，有個問題想請教你，希望你能回答。

MD的「龍爭虎鬥2」怎樣才可以打人落橋底，釘床和化骨池？各人的究極神拳、FATALITY、BABYLITY和FRIENDSHIP怎樣出？此GAME又有甚麼秘技？

祝工作愉快

成仔上

成仔：

MD中的「龍爭虎鬥2」如要進行打人落橋底、釘床及化骨池均需於特定的版數才行，至於此遊戲的哩樣個樣則如下。

痺瘡煮池仁

龍爭虎鬥2 (MD)

DEBUG MODE

於OPTION中的「DONE！」順序輸入←↓←→↓→・←・→・→，成功的話便會有新模式「TEST MODES」追加。在此模式中可設定至無敵、一擊必殺，絕對適合鬥志已磨滅得七七八八的人仕使用。

隱藏人物 路夫・西寶頓出場

於二人對戰模式中，如將對手作25連勝，路夫・西寶頓便會出場與玩者對戰。

隱藏人物斯莫古登場

在二人對戰模式中，於出現紅月亮的場地以UPPER CUT決勝。此時畫面右下方便會出現一男性面孔，而玩者如立刻輸入↓＋START，斯莫古便會出場挑戰。

隱藏人物茱度

於對COM戰中，當打至「？」此格的人物時，如以低腳決勝的話，隱藏人物茱度便會出場。

丙人落化骨池

在有化骨池的版面中，在決勝局出現「FINISH HIM！」字樣時，輪序輸入低拳、低腳及UPPER OUT便能將對手打落化骨池。此外釘床、落橋等只需用究極神拳便可，但要注意的是這些版數是不能使用「PITS」的。

SONYA的隱藏究極神拳

條件上玩者要先取一局，之後在第二局中緊按低拳三十秒以上作戰。最後在對手的體力扣盡時放手，於是SONYA便會使出隱藏的究極神拳。

不要輸！魔劍道 (SFC)

選版進行遊戲

在標題畫面順序輸入X、Y、A、B、X、Y、A、B，成功的話便能選用任何一版進行遊戲。

即版續版

開機時當舞開始步行時按

R，行至右面時按START開GAME。在GAME OVER後立刻同時緊按L＋R＋START便能立刻從該版重新進入遊戲。

飛走動畫

在標題畫面勁按START便能飛去OPENING畫面。

無痛RESET

遊戲中同時按SELECT＋START＋L＋R。

操控阿舞

開啟電源後，在標題畫面出現前的畫面按L、R，當舞出現後便能將之移動。

不要輸 魔劍道2（SFC）

魔奧義指令

當元氣計低於八分一時，如魔劍氣計貯滿便能使出必殺的魔奧義。但要注意在故事模式中要有LEVEL 17以上才能使用。（參照表一）

有相睇

在標題畫面順序輸入↑、↓、←、→L、R、↑、↓、←、→、L、R之後進入故事模式便可看到圖片。

使用其他人物

於標題畫面連按SELECT 10次以上，之後在故事模式中便可使用其他人物進行遊戲。

使用最終首領

在標題畫面中順序輸入X、Y、A、B、X、Y、A、B之後，在對戰模式便能使用最終首領魔建保。（參照表二）

3X3 EYES ～吸精公主～（P.S.）

看到入浴場面

首先聲明，此乃潔淨版入浴場面，故不要有任何「期待」。於四川省編中進入遊戲，在黃泉洞中詢問有關戈良的事，及從芳養瀧集落的村長口中得悉戈良家的位置後，於火田中集落的月花家選「休息」。之後在夜晚便能看見月花入浴的場面，但要注意的是故事如以四川省編開始及台灣編開始也有不同的結果。

BOXERS ROAD（P.S.）

方便地填表格

在遊戲開始前，玩者是必需先填好入門表格的。而在填表時，玩者如按×便是取消剛才輸入的一個字，而□便是留一空格，至於在選漢字時如按L1便直接選定該字，之後可立刻繼續揀選。

神奇出生日期

在輸入資料時，在出生年月日輸入1977年9月20日便會有有趣的事情發生。

究極神拳指令

LIU KANG	
激地真龍尾拳	先緊貼對手及處於防守狀態，之後搖桿拉向對手的相反方向及逆時轉一圈
咬龍破慘擊	與對手分隔一個身位，然後輸入↓→→→＋高腳
FRIENDSHIP	→→→→＋低腳
BABALITY	↓↓→←低腳
PITS	緊貼對手↓←→→＋低腳

KUNG LAO	
H.STRIPE CUTTER	與對手分隔1個身位，輸入→→→＋低腳
D·NECK HUNTER	先遠距離緊按低拳，之後←←→放手
FRIENDSHIP	←←←↓＋高腳
BABALITY	←←→→＋高腳
PITS	緊貼對手→→→＋高拳

DEVIL BUSTER HEAD	緊貼對手→→↓↑
FRIENDSHIP	↓↓↓↓＋高腳
BABALITY	←←←＋高腳
PITS	緊貼對手↓↓↓＋高腳

尼布迪路	
蛇舌爬肘拳	與對手相隔2至3身位←←↓＋低拳
狂影身爆拳	便出狂影爬時→→↓＋高腳
FRIENDSHIP	←←↓＋低腳
BABALITY	↓←←＋低腳
PITS	緊貼對手↓↓→→＋防守

SUB ZERO	
冰葬零拳	先與對手分離1.5至2.5身位，跟著→→↓＋高腳及緊貼→↓→→＋高腳
冷魂葬零拳	遠離對手緊按低拳，←←↓→放手
FRIENDSHIP	←←↓＋高腳
BABALITY	↓←←＋高腳
PITS	緊貼對手↓↓→→＋防守

SONYA	
入魂邪靈拳	與對手相隔1個身位，之後緊按高腳4秒左右
吸胎邪靈拳	緊貼對手，防守中↑↓↑＋低腳
FRIENDSHIP	←←↓→＋高腳
BABALITY	↓←→↓＋高腳
PITS	緊貼對手，防守＋↓↓↑↓
基達拳	
絕膨接吻	緊貼對手要按低腳、之後→→↓→放手
頸散扇洛拳	緊貼對手，防守3次＋高腳
FRIENDSHIP	緊按防守↓↓↓↑＋低腳
BABALITY	↓↓↓＋低腳
PITS	緊貼對手→↓→＋高腳

JAX	
D·ARMCACHAR	與對手相隔1個身位，之後防守4次＋低腳
S·A·HEADCASH	緊貼對手緊按低拳，→→→放手
FRIENDSHIP	緊按防守↓↓↑↑＋低腳
BABALITY	緊按防守，↓↑↓↑＋低腳
PITS	緊貼對手緊按防守，↑↑↓＋低腳

美尼娜	
B.SASTROKE	緊貼對手→←→＋低拳
BIO·MINCE	緊貼對手緊按高腳3秒後放手
FRIENDSHIP	緊按防守↓↓↓↑＋高腳
BABALITY	↓↓↓＋高腳
PITS	緊貼對手→↓→＋低拳

巴拿卡	
頭飛殘身劍	緊貼對手緊按防守←←←，之後放防守同時高腳
突刺臟雙劍	與對手相隔一個身位，←→↓→＋低拳
FRIENDSHIP	緊按防守，↑↑→→＋高腳
BABALITY	→→→＋高腳
PITS	緊貼對手→→↓＋高腳

史葛比安	
魔燒炎波	與對手相隔2至3個身位緊按防守，↑↑＋高拳。之後緊按防守↓↓↑↑＋高拳
魔燒突死波	緊貼對手緊按高拳，↓→→→放手
FRIENDSHIP	←←↓＋高腳
BABALITY	↓←←＋高腳
PITS	緊貼對手↓↓→→＋防守

雷電	
神天爆雷拳	按著對手時緊按高拳7至8秒
直擊雷流拳	按著對手時緊按低腳5秒後放，同時防守，及連按低腳
FRIENDSHIP	↓←→＋高腳
BABALITY	緊按防守↓↓↑＋高腳
PITS	緊貼對手緊按防守↑↑↑＋高拳

表一

魔劍道2	魔火亂鬥	→←↙↓↘→＋R
魔足球	RED CARD	↓↙←↓↙←＋R
魔鬼	甚麼呀砲	↓↘→↓↘→＋R
魔貴婦	瑪祖卡舞	↓↙←↙↓＋R
魔莉莉	大減價滿載而歸	←→←→→＋R
人魚妖怪	愛之約會	→↘↓↙←＋R
魔基格	剛HAND GUN	↓↓↓←＋R
魔鏡羅	BLOODY ROSE	↓↙←↙↓↘→＋R

表二

法魯王之咒	→↘↓＋XorY
裁判之災	←↙↓↘→＋XorY
尼羅河之氾濫	(接近)搖桿一圈＋XorY
法魯王之煩嫌	↙→＋AorB
〈魔奧義〉神之怒	↓↘→↘↓↙←＋R



超級遊戲FA COSTUM



COSTUME PLAY係乜東東？

COSTUME PLAY，本來的意思是指穿上戲服來扮演不同各色，例如一般中國大戲內的人物，就可稱之為COSTUME PLAY。事實上，即使你百無聊賴時找出衣櫃中那套當年（亦有可能是現在）返學時所着的校服穿上，亦算是在COSTUME PLAY一名中學生的了。

今次，我們便特別為大家泡製這COSTUME PLAY專題，介紹一下日本的遊戲迷如何玩COSTUME PLAY，而遊戲生產商又是如何利用COSTUME PLAY來幫助宣傳。

COSTUME PLAY in WONDRER FESTIVAL





■可能是因為奈戶流留是不少男性GAME迷的偶像吧，扮她的人亦特別多。



■《真・侍魂》內的兩名女性人物。



NS扮鬼扮馬 E PLAY

1：1真人版遊戲人物活現眼前！

電視遊戲的一大缺點，是內裏的人物均是虛構出來的，特別是對於近年大為流行的對戰格鬥遊戲，那些造形各有特色的主角，更是深深的吸引着各大小遊戲玩家，要表現出自己喜愛某位人物，最直接的方法當然就莫過於由自己去扮了！

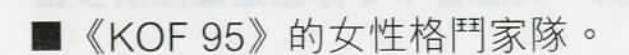
在每年冬天及夏天於日本晴海舉行的 WONDER FESTIVAL 及 JAF-CON 模形展，便是一個 COSTUME PLAY 同好者共聚一堂的大好機會，在這展覽中，大家會不難發現各《餓狼》、《侍魂》、《街霸》的人物出現於場中，甚或是當上了攤位的負責人！而籌委會方面亦同場舉行 COSTUME PLAY 比賽以提高氣氛。

除了這種由同好所作的 COSTUME PLAY 外，不少遊戲生產商亦看準了 COSTUME PLAY 的優點，紛紛以專人扮其作品內的人物，然後在各大遊戲展中作為綽頭之一（當然，質素一般都會比由同好所扮的較……）。

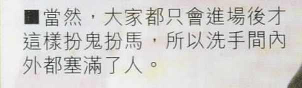




■《KOF 95》的女性格鬥家隊。



■當然，大家都只會進場後才這樣扮鬼扮馬，所以洗手間內外都塞滿了人。








■由於此類 COSTUME PLAY 是由扮動漫畫人物扮起的，所以像 SAILORMOON 這類大作自然又是「一地都係」。



■「喂，扮還扮，睇手呀小姐……」



■扮幪面超人可會是你的多年宿願？



■《魔法騎士》的三名女角。，阿光手上還抱着一隻莫哥拿，相當有心思。



■一些名氣稍弱的遊戲，扮的人亦相對地較少。像《豪血寺一族》就只有少許人扮了其中的花小路 KURARA。



■要扮《VAMPIRE》的貓女看來不易……



■場內還有專幹這行的攤位。你可會對圖中的聯邦軍或科特隊制服有興趣？



■看見這不知火舞，又怎會不令你在這攤位前多留一會……

COSTUME PLAY in 遊戲展覽會




■在 GAME EXPO'95 時，TAKARA 公司便找人扮了 ELLIC 在會場內的鬥神傳比賽中負責頒獎。



■東京玩具展時，SNK 在自己的攤位搞的一個 COSTUME PLAY 台。



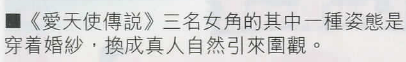
■今年年初的CSG展中，翡翠龍傳説攤位中扮成遊戲內兩位女主角、負責派發宣傳單張的小姐。



■由遊戲中的女主角向你作介紹，印象當然深刻得多了。



■東京玩具展中，站在鬼退治攤位前派發傳單的桃太郎。



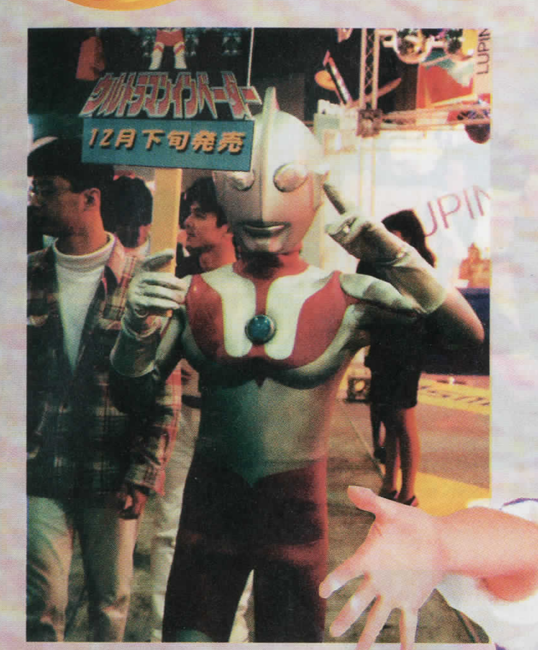
■《愛天使傳説》三名女角的其中一種姿態是穿着婚紗，換成真人自然引來圍觀。



■《卒業R》本身就是個由 COSTUME PLAY 發展出來的作品。



■這位派發《卒業II》宣傳單張的女孩扮的是誰呢？總之就是穿着一件清華高校服罷。



■《咸蛋超人侵略者》由咸蛋超人親自作宣傳，夠搶眼了吧。



■看見這位扮 SUPER SAILORMOON 的姊姊，想到若是推出真人版美少女戰士格鬥 GAME 的話，可能會比多邊形 3D 版更叫座。



■要宣傳《超兄貴》，當然要找來一班「兄貴」了。



■《超級夢幻模擬戰》中的兩名女角。可愛嗎？



■由 SNK 舉辦的「LIVE TOUR」中，每次均有 COSTUME PLAY 的部份。



COSTUME PLAY 舞會熱鬧到你唔信！

可能是 COSTUME PLAY 在日本逐漸受人接受，除了各 COSTUME PLAY 雜誌、寫真集相繼推出外，最近日本就舉行了多次 COSTUME PLAY 舞會，每次的反應都非常熱烈，各靚仔（自認靚仔）扮其草薙京，各靚女（自認靚女）扮其奈戶流留，加上大會採取女仕入場費優惠計劃，姊妹們肯入場，自然不難吸引男仕們了。

GAME MUSIC STATION

TEXT : LABOR

真開心，本欄推出得到一些遊戲音樂同好的支持，實在好有滿感。今期首先解答讀者BRYAN幾個問題，，並介紹一下PS版《心跳回憶》的最新GAME SOUND TRACT，然後就為大家介紹11月份所推出的新遊戲音樂CD。

讀者BRYAN來信查詢《ROMANCING SA · GA 2（浪漫傳説2）》、《第四次超級機械人大戰》、《戰鬥機械人烈傳》和《FINAL FANTASY VI》的音樂CD編號，現在詳列如下：

ROMANCING SA · GA 2 ORIGINAL SOUND VERSION：PSCN-5038
ROMANCING SA · GA 2 ETERNAL ROMANCE：PSCN-5039
第四次超級機械人大戰 人多勢眾MUSIC BATTLE：KTCR-1315
戰鬥機械人烈傳：沒有CD
FINAL FANTASY VI ORIGINAL SOUND VERSION：PSCN-5001~3（3 CD集）

《心跳回憶》ORIGINAL GAME SOUND TRACK

編號：KICA-75~76（雙CD集）



這套雙CD集在香港的最初售380多元，完全收錄了PS版《心跳回憶》的所有音樂，而且基本上按照在遊戲中的順序分門別類，並列出是在哪件事件中使用的，所以筆者最初購入時就從歌曲表中發現了幾件隱藏事件。隨碟附送了一套印刷精美的貼紙，但不可以用在PS的記憶卡上。

這個GAME的音樂頗為多樣化，當中以輕快的音樂居多，很適合平時一面看書一面欣賞，或作為深夜節目的配樂。除了音樂外，由替藤崎詩織配音的金月真美主唱的OP主題曲《令人心跳》、GOOD ENDING主題曲《二人的時光》，和由替早乙女好雄配音的上田祐司主唱的BAD ENDING主題曲《沒出息的傢伙們之詩》也收錄在內，另外還加了一首金月真美主唱的新歌《夕夜靜海的音訊》和一隻現場版的《二人的時光》，除了《夕夜……》一曲之外，其他的歌曲都很動聽。如果你也是《心跳回憶》迷的話，相信會對這張雙CD集有一定信心。

11月份GAME MUSIC CD新作精選

WORLD ADVANCED 大戰略

發售日：11/1
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1011
價格：2800日圓



收了SATURN版音樂的立體聲版本（原來SATURN版竟是單聲道的！），應該有氣勢得多，更為莊嚴。

TWIN BEE 天國 SOUND FANTASY

發售日：11/3
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-7677
價格：3000日圓



繼《魍魎戰記MADARA2》之後，「SOUND FANTASY」的第二作。本CD抽選了《TWIN BEE》多首音樂重新編曲，還有一首《TWIN BEE》誕生十周年紀念曲。

天外魔境真傳

發售日：11/17
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00191
價格：1500日圓



除了收錄了所有遊戲中的音樂外，還有8首重新編曲的NEO · GEO CD版音樂，並有各角色的聲音集。初回特典是一張CD SIZE的貼紙。

餓狼傳説 SYMPHONIC SOUND TRAX

發售日：11/17
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00197
價格：2500日圓



由東歐的新世界交響樂團重新演譯的交響樂版本，集合了《餓狼傳説》多個版本的音樂。

侍魂 SYMPHONIC SOUND TRAX

發售日：11/17
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00198
價格：2500日圓

同樣是由東歐新世界交響樂團演譯，在歐洲進行錄音工作。以交響樂來演譯日本音樂，相信必定另有一番滋味。

SHINING WISDOM

發售日：11/21
發售商：NEC AVENUE
編號：NACL-1195
價格：2800日圓



這是把《SHINING WISDOM》音樂重新編曲的音樂集，作曲和編曲都是由在《SHINING FORCE》系列中大獲好評的武內基朗負責。

PERFECT SELECTION KONAMISHOOTING BATTLE II

柴田直人PROJECT
發售日：11/22
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-1171
價格：2500日圓



前作至今已有約兩年，編曲的仍是柴田直人。他除了監製外，還親自參與部分低音結他和結他的演奏部分。

我們的方程式 ~RULE~

發售日：11/21
發售商：日本COLUMBIA
編號：CODC-764
價格：1100日圓

男性版《卒業》——《卒業M》預定會在日本的電腦上推出遊戲，在此之前卻到處「搧風點火」，先推出主題曲。主唱的是E.M.U.。



卒業 CROSS WORLD ALL STARS ON STAGE



發售日：11/17
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-13039~40（雙CD集）
價格：5000日圓

這CD收錄了6月在TBS會堂舉行的一次《卒業》EVENT，當中集了《卒業》系列的所有配音員，還有多節《卒業》短劇。

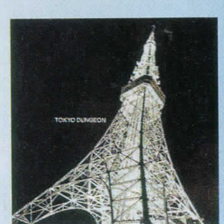
魔天傳說 REAL DIMENSION MUSIC



發售日：11/22
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCA-3446
價格：2000日圓

由後藤裕二作曲編曲的《魔天傳說》SOUND TRACK，收錄的音樂雖多，但多是同一音樂的不同版本。

東京DUNGEON GAME SOUND TRACK



發售日：11/22
發售商：ONY RECORDS
編號：SRCA-3447
價格：2800日圓

一隻具東洋色彩的音樂集，作曲的是SATURN《PUNZER DRAGON》的東祥高。

NAMCO GAME SOUND EXPRESS VOL.26「鐵拳 2」

發售日：11/22
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-15050
價格：1500日圓

CD本收錄了16首《鐵拳2》的音樂，並有加插了《鐵拳2》音效的「S.E. BOX」。



ROMANCING SA・GA 3 ORIGINAL SOUND VERSION



發售日：11/25
發售商：NTT出版
編號：PSCN-5033~5（3 CD集）
價格：3800日圓

今次的3 CD SOUND TRACK 集跟過往SQUARE遊戲的音樂集不一樣，過往是在遊戲推出前推出的，今次卻在遊戲推出之後。負責作曲和編曲的是伊藤賢治。

FINAL FANTASY VOCAL COLLECTION II -LOVE WILL GROW-



發售日：11/25
發售商：NTT出版
編號：PSCN-5041
價格：3000日圓

《FF》系列的全曲集的第二彈，當中有十首歌曲是以原來的音樂譜上砍詞而成的，剩下的一首是特地為這張唱片而作的。

不要輸啊！魔劍道～劍野光

發售日：11/25
發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPDX-5021
價格：1000日圓

PS《魔劍道2》主題曲的全長版本，亦是這一輯的主角劍野光的個人主題曲。細CD中還有一個迷你劇場，參與演出的有三石琴乃和崛川亮。

廣播劇版《心跳回憶》系列

STEREO DRAMA・更！心跳回憶 NOV~FEATURING 如月未緒

發售日：11/22
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-7668
價格：2800日圓

連同今個月的《心跳》DRAMA CD，《心跳》的第一季故事終告完結。不過，《心跳》廣播劇版的第二部快將開始，相信這系列CD亦快將推出第二圈。

擁抱我吧／YESTERDAY ONCE MORE



發售日：11/22
發售商：KING RECORDS
編號：KIDA-7604
價格：1000日圓

《心跳》廣播劇版第二部的ENDING主題曲，由長澤由利香主唱。第二首歌是翻唱當年CARPENTERS的舊歌。

更！更！令人心跳／二人的時光 ~FOREVER~



發售日：11/22
發售商：KING RECORDS
編號：KIDA-7605
價格：1000日圓

由「藤崎詩織」金月真美主唱的廣播劇第二部OPENING主題曲。另一首歌「二人之時-FOREVER-」就即是在PS版SOUND TRACK中收錄的那隻歌。

追　加

卒業 CROSS WORLD DRAMA COLLECTION系列

發售商：日本COLUMBIA



「卒業」
發售日：8/19
編號：COCC-12808
價格：2800日圓





「卒業 II」
發售日：10/21
編號：COCC-12986
價格：2800日圓



「大小姐搜查網」
發售日：9/21
編號：COCC-12877
價格：2800日圓



「卒業 M」
發售日：9/21
編號：COCC-12878
價格：2800日圓

這可說是《卒業CROSS WORLD》系列中的其中一環，每張CD都由由多首音樂和廣播劇交織而成。

CM HOUR



喂，做乜呀你响度？

猩猩Ａ：SHU～U，唔好嘈住！我諗緊嘢呀……（嚴肅地）

嘩！大火燎原呀！

嘩！外星人襲地球！

猩猩A：唉～！點呢？點呢？點先可以攪番掂呢……？（困惑地）

猩猩A：哎………吔！諗到我頭都爆啦……（苦惱地）

SIM CITY 2000，好評發售中！

猩猩Ａ：哈！終於攪掂！（……）

猩猩Ａ，Ｂ：ELL～LL，左邊！

猩猩Ａ，Ｂ：ELL～LL，右邊！

哦……WING ARMS

猩猩Ａ，Ｂ：好緊張呀！

嘩！ MISSON STICK 呀！

猩猩Ａ，Ｂ：急速爬昇！

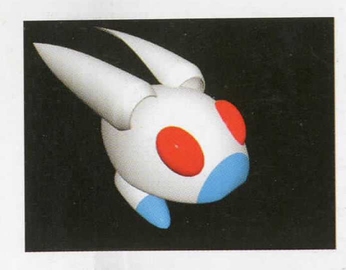
猩猩Ａ，Ｂ：緊急俯衝！

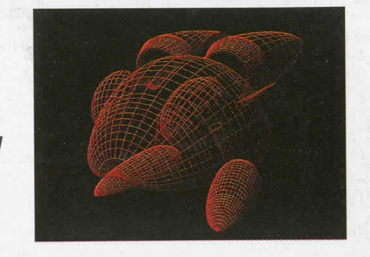
基地戰

夜空戰

WING ARMS，好評發售中！

猩猩Ａ，Ｂ：慘！隋機啦……





重賞之下 必有勇夫

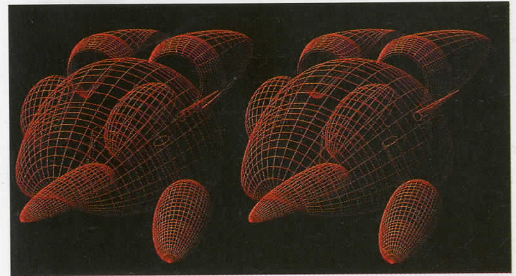
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

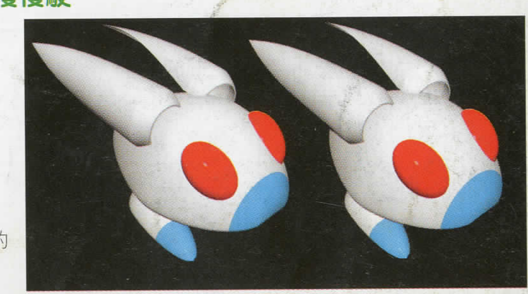
GAME料分級制

一級猛料................................ $100
二級勁料................................ $ 50
三級好料................................ $ 30
四級碎料................ 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223



Gaira Caffein
Rimnerel
Basara Kubikiri
Shiro Tokisada Amakusa
Shizumaru Hisame
Haohmaru
侍魂3之(斬紅郎無双劍)
Simply Shocking! Double-Edged Warriors!
Choose from 12 wild warriors and their double identities!
繼我〔拳皇95'〕推出後反
應非常熱烈至今未逢敵手.
SNK決定加快推出侍魂3之
“斬紅郎無双劍”. 侍魂3其變
化極多,如人物之武器及必殺
技可由你定?武士道中的最高
境界可選〔劍聖;劍豪;劍客〕.
遊戲的玩法更吸取我拳皇95'
的特式!希望明年,可以在〔拳
皇96'〕中跟你一拼高下......
總代理:
COMPUTER PLAZA CO.
電話:2386 0833
(拳皇95'精裝本)-快將出版,請留意各大書店及報攤